5/95 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN

POWER PLAY

100 % PC

DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
4 391054 206507 05



Bioforge

Origins grandiose Reise in neue Spielewelten

TEST:

- Discworld • NBA live
- Renegade • X-COM
- Activision Action Pack • Prototype



Dark Forces

End[illegible]
Reb[illegible]

US[illegible]

Wie[illegible]
willige Selbstkontrolle?

Z

[illegible]reng geheim: Der neue Action-knaller der Bitmap Brothers

Wie alle neuen Babies wird Sie dies die ganze Nacht wachhalten

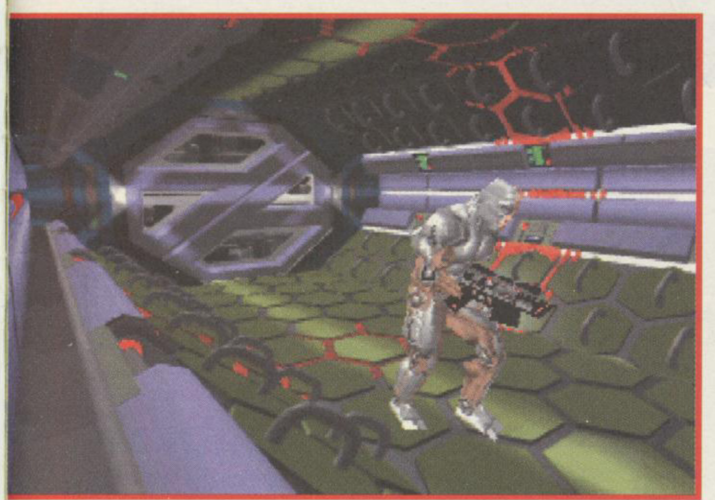




X-Com: Der Terror aus der Tiefe taucht auf

Wow

◆ So spielt das Leben: Im vergangenen Monat mußten wir die letzten Programmreserven zusammenkratzen, um das Heft einigermaßen mit ansprechender Software zu füllen und jetzt werden wir mit genialen Spielen fast zugeschüttet. Den Anfang machte Programmierer Eric Mathews von den verschollengeglaubten Bitmap-Brothers: Der gute Eric hatte sein abgefahrenes "Z" im Reisegepäck und legte damit das Netz der Redaktion komplett lahm. Gleich an vier Rechnern gingen Robotkommandeure ans Werk und beharkten sich mit Laserschüssen.



Schau mir in die Augen: "Bioforge" Held Lex gibt sich verwegen

Die nächste Stillstandsbombe schlug mit "X-Com Terror from the Deep" ein. Microprose hat noch eins draufgesetzt und das geniale "UFO"-Spielprinzip weiter verbessert. Inzwischen hat Alienjäger Frank den letzten Schrecken aus der Tiefe besiegt und auch den Oberkraken zu Fischfilet verarbeitet. Jungtaucher Schwindt dagegen scheitert immer noch an der zweiten Mission, naja.

Kawoom: Schöne Grüße von den Bitmap Brothers

Auch von Origin und LucasArts gibt es endlich wieder Neues zu berichten. Die Amis trumpfen mit "Bioforge" und "Dark Forces" auf und es ist wirklich ein Wunder, das bei soviel Spielenachschub die neue POWER PLAY rechtzeitig fertig wurde.

Gehetzte Grüße von der

Power-Play-Redaktion

5/95



Ein Fall für die Blutbank: *Bioforge* ist Origins neuester Geniestreich und stellt selbst das Original *Alone in the Dark* in den Schatten

Seite 28



Roboter mit Rheuma: Mit Z beweisen die Bitmap Brothers, daß lange Entwicklungszeiten Spaß machen können

Seite 12

Aktuell

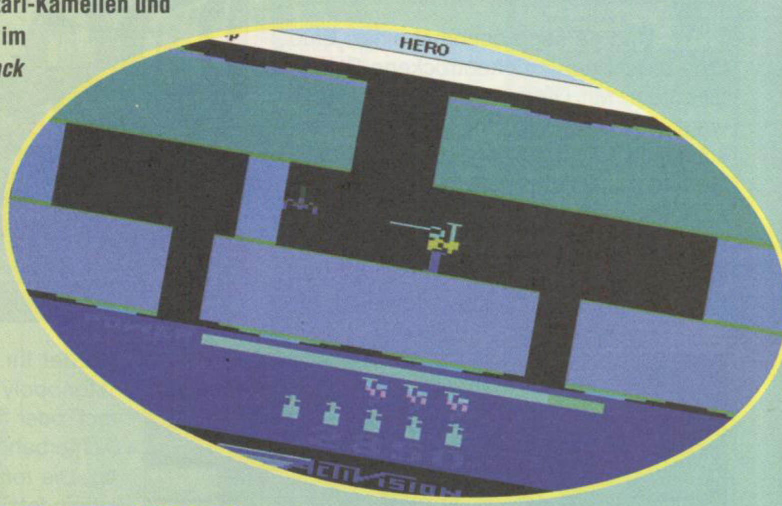
Thema

Test



5/95

Seite 42 Zeitgemäß: Activision überzeugt als Restaurator alter Atari-Kamellen und zeitloser Kultspiele im *Activision Action Pack*



Wettbewerbe

Rubriken

POWER SERVICE





Seite 32 Gut genug? *Dark Forces* läßt Vaders Blut gefrieren und unsere Herzen höher schlagen

Seite 104 Unterschätzt und besser als es aussieht: Der *UFO*-Nachfolger *X-COM: Terror from the Deep* ist aufgetaucht



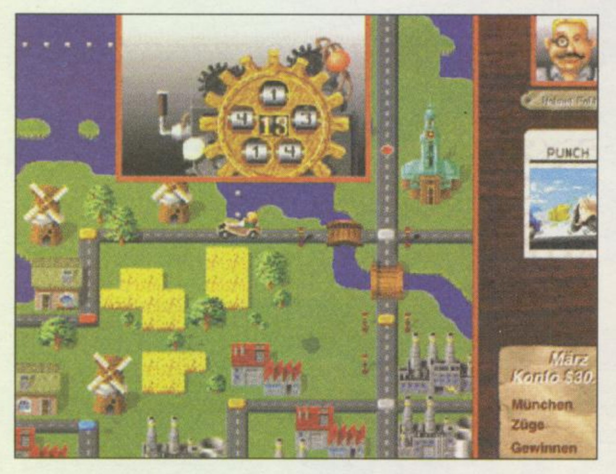
NEWS

Total verrückt

Und da sage nochmal einer, Blue Byte macht nur knochentrockene Strategiespiele. Mit *Die total verrückte Rallye* wagt sich die Mülheimer Edelsoftwareschmiede an ein gänzlich neues Konzept. So wird das Spiel vor allem als Multi-Player-Abendspaß konzeptioniert, was heißen soll, daß *Die total verrückte Rallye* ein Spiel sein wird, mit dem Ihr Euch und Eure Freunde am Abend unterhaltet, als würdet Ihr ein paar Runden "Monopoly", "Nobody is perfect" oder "Das Nilpferd in der Achterbahn" spielen. Ja, richtig, *Die total verrückte Rallye* ist ein fetziges Gesellschaftsspiel, was zufällig auf dem Computer gespielt wird. So sitzen dann auch bis zu acht Leuten um einen Monitor, reichen sich einer nach dem das anderen Joypad, was übrigens beiliegen soll und ziehen ihre altertümlichen Automobile um die Wette, Monopole, Mieten und möglichst viel Kohle. Ereigniskarten lokkern die Jagd noch etwas auf, und fertig ist der Langeweilekiller. In der nächsten *POWER PLAY* erfahrt Ihr mehr. *kn*



Buntes Treiben am Eiffelturm in Blue Bytes "Total verrückter Rallye": Der Zieleinlauf mit jeweils anderen Grafiken



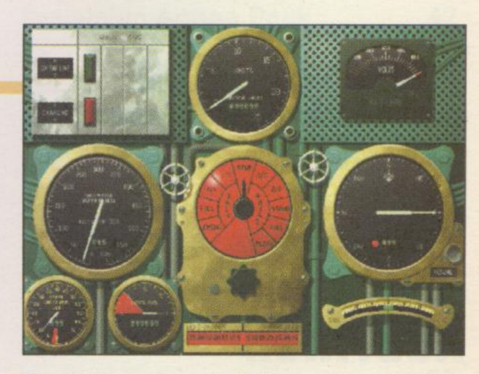
Gesellschaftsspiel mal anders: Acht Leute und ein PC

Name:	Die total verrückte Rallye
Hersteller:	Blue Byte
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

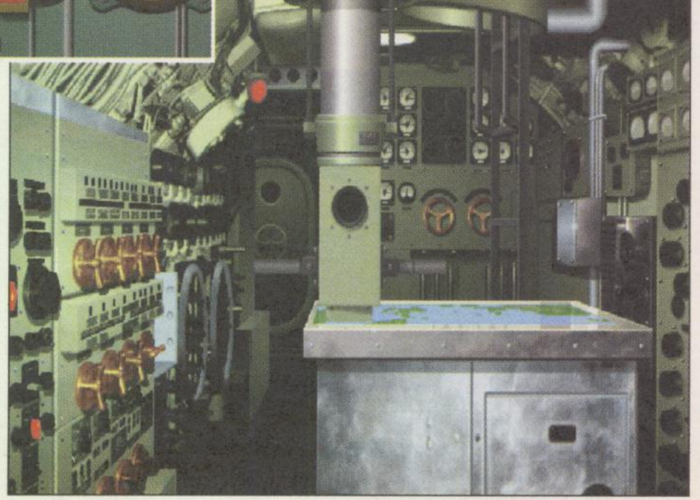
Schwimmende Särge

Nachdem Dynamix mit *Aces of the Deep* auf Tauchfahrt gegangen ist, schlägt SSI mit *Silent Hunter* zurück. Und damit die ganze Sache auch die nötige Authenzität bekommt, hat man William "Bud" Gruner als technischen Berater. Gruner, der im Zweiten Weltkrieg als U-Boot-Kommandant unter anderem der japanischen Flotte kräftig eingeheizt haben soll und dafür mit diversen Medaillen ausgezeichnet wurde, erzählt in der Multiemedia-Abteilung dem Spieler die eine oder andere Schnurre aus seinem wildbewegten Kapitänsleben – technische Hinweise und strategische Tricks eingeschlossen.

Grafisch macht *Silent Hunter* bereits in der Prä-Alpha-Version einen durchaus interessanten Eindruck. Bleibt nur abzuwarten, ob Strategic Simulations seinem Ruf auch gerecht wird. *ps*



Rund und ergonomisch: Unsere Anzeigen



Optischer Volltreffer: Silent Hunter soll noch diesen Sommer in deutschen Häfen an Land gehen.

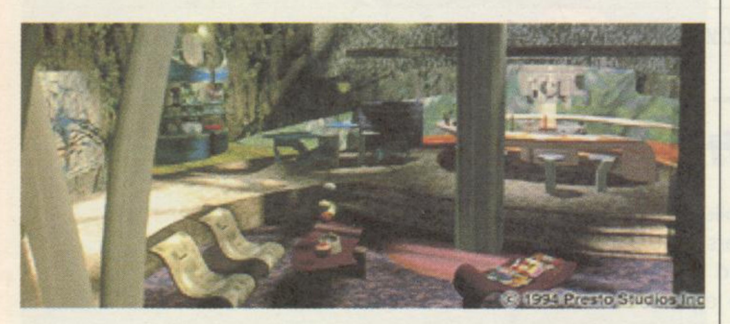
Name:	Silent Hunter
Hersteller:	SSI
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995



Buried In Time

Was tun, wenn Ihr bei einem Blick in die Zukunft erfahrt, daß Ihr eines schweren Verbrechens angeklagt seid und das Verhaftungskommando sich schon auf dem Weg befindet? Erstmal dumm in die Wäsche schauen, denn schließlich seid Ihr, Sicherheitsagent Nr.5, selbst Beamter der Zeitpolizei und könnt Euch den Inhalt der Anschuldigungen kaum erklären. Nähere Untersuchungen ergeben, daß Ihr Euer weißes Westchen irgendwo bei Eurem letzten Auftrag im England des dreizehnten Jahrhunderts beschmutzt haben müßt. Nichts wie hin und jeden Winkel von Richard Löwenherz

Querfeldein durch alle Epochen: Als Zeitpolizist seht Ihr im Nachfolger zu Journeyman´s Project nach dem Rechten.





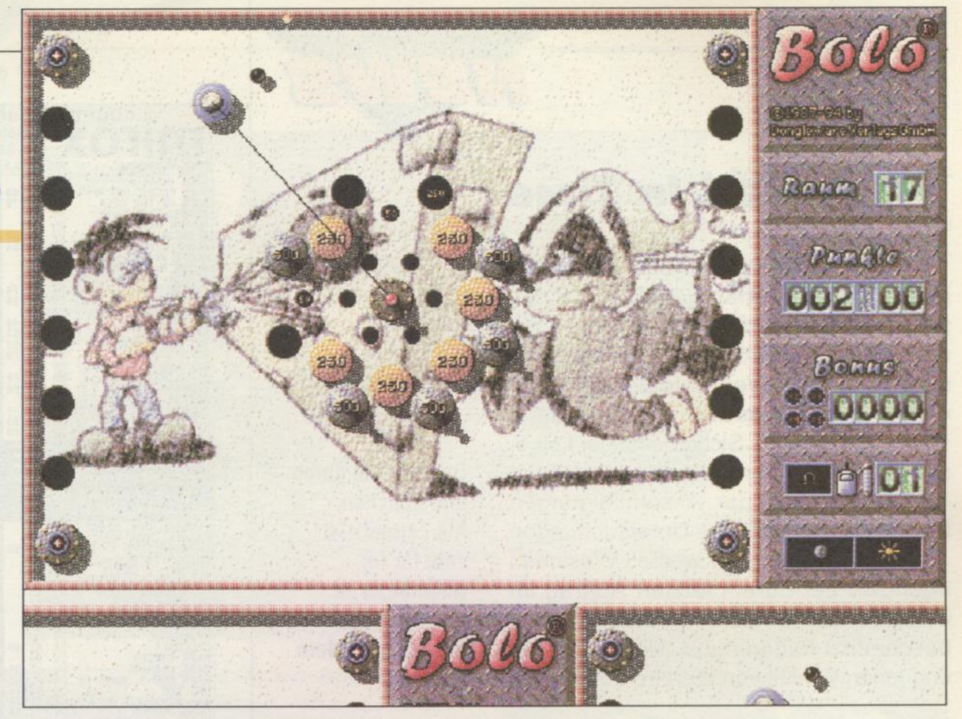
Burg nach Entlastungsmaterial untersuchen. Eure Nachforschungen führen Euch weiterhin in Leonardo da Vincis Privatlabor, die unterirdischen Räume der Mayastadt Yucatan und andere historisch interessante Plätze. Auf der verzweifelten Suche nach Anhaltspunkten stoßt Ihr auf immer neue Rätsel. Wird es Euch gelingen, die Verantwortlichen für Eure mißliche Lage zu ermitteln? Sanctuary Woods auf 2 CD-ROMs gepacktes Zeitreise-Adventure soll Euch über 25 000 gerenderte Bilder bieten durch die Ihr bei Euren Nachforschungen stöbert. In die 3D-Umgebung integrierte Video-Sequenzen bringen Euch die über 5 verschiedene Zeitepochen verteilte Handlung näher. Das Knacken der harten Puzzlenüsse soll Euch nicht unnötig erschwert werden und so erscheint *Buried In Time* auch auf dem Bildschirm komplett in Deutsch. *fh*

Name:	**Buried In Time**
Hersteller:	**Sanctuary Woods/U.S. Gold**
Erscheint:	**2. Quartal 1995**



Der Bolo-Wahn

Ihr habt Euch schon mit dem *Bolo*-Demo auf unseren letzten CD-ROM totgekugelt? Euer *Bolo*-Original wurde vom Meerschweinchen gefressen? Oder habt Ihr in der Aufregung das Spiel beim Händler liegenlassen? Kein Problem, denn mit *POWER PLAY* und *DONGLEWARE* gibt es zehn fetzige *Bolos* zu gewinnen. Beantwortet einfach die Frage: **Wie heißt der Ober-Bösewicht aus *Bolo*?**, schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt dieselbe, natürlich mit einem gut leserlichen Absender, an uns. Der Einsendeschluß ist der **10. Mai 1995** und der Rechtsweg wird wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt.



Jetzt auch umsonst: *POWER PLAY* und *DONGLEWARE* verlosen zehnmal *Bolo*

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Stichwort: Bolo

• Soft-Talk • Soft-Talk • Soft-Talk •

• Komm zum Bau

Jetzt haben wir es endlich schriftlich und mit höchsten Statistikerweihen abgesegnet: Maxis "Sim City 2000" war das Spiel des Jahres 1994. Media Control errechnete, daß der kalifornische Städtebausimulator auf Platz 1 der MS-DOS Charts rangiert. Allein 4 Monate blockierte er den ersten Platz der Media Control Top 20. Was lernen wir daraus: Computerspieler sind eben doch nicht die blutrünstigen, doomverblödeten Kleingeister, sondern betreiben ihr "schnödes" Hobby mit viel Sinn und Sachverstand.

• Budget Buddies

Nachdem schon Virgin seine Backlist auf einem neugegründeteten Billiglabel (White Label) verwertet, räumt nun auch Electronic Arts die Lager via Budget-Reihe. Unter dem Namen "EA Classics" findet der erfreute Konsument bald solche Perlen, wie etwa Origins "Privateer", "Shadowcaster" oder "Strike Commander". Die Bullfrog Highlights "Syndicate+", "Powermonger" und "Populous 2" werden ebenso gebündelt auf CD-ROM gepreßt, wie die EA-Eigenproduktionen "SSN Seawolf", "Seal Team" "Jordan in Flight" und "Kasparov's Gambit".

• Legendenbildung

Die Ex-Blue-Byte'ler Peter Bee und Stefan Piasecki, letzterer übrigens Autor des ersten Battle-Isle-Romans (ein zweiter ist in Arbeit), haben ihre eigene Firma gegründet und vertreten in Deutschland den britischen Newcomer "Black Legend Interactive Entertainment". In Zukunft wollen die beiden ihr Augenmerk besonders auf die Qualität der in Deutschland erscheinenden Black-Legend-Spiele legen.

• Schweinekram

Von wegen Info-Highway. Was den Internet-Usern wirklich im Kopf rumschwirrt, das deckte jetzt das amerikanische Sex-Magazin Penthouse auf. Die Erotomanen bietem seit kurzem einen neuen Service im Netz an und schon am ersten Tag verirrten sich 802 000 Besucher in die Ferkelabteilung mit einschlägiger Bildergallerie. So sieht es also wirklich aus, das globale Daten-Dorf. – Gut so.

• Kauf mich!

San Mateo, Kalifornien – Electronic Arts proudly presents: Kingsoft! Die deutsche Firma Kingsoft aus Aachen, ein bedeutender Distributor von Entertainment-Software wird hundertprozentige Tochter der kalifornischen Firma. Wir gratulieren Fritz Schäfer zur endgültigen Sicherung seiner Altersversorgung und wünschen viel Erfolg mit der neuen Mutter.

• Hello John

Frische Brise in Kaarst: Die John Menzies Gruppe aus Großbritannien geht über ihre THE (Total Home Entertainment) Division eine Partnerschaft mit der Funsoft Gruppe ein. THE, Englands größter unabhängiger Distributor von Video, Audio und Buchprodukten , will zusammen mit Funsoft den rapide wachsenden europäischen CD-ROM Markt bedienen.

Updates

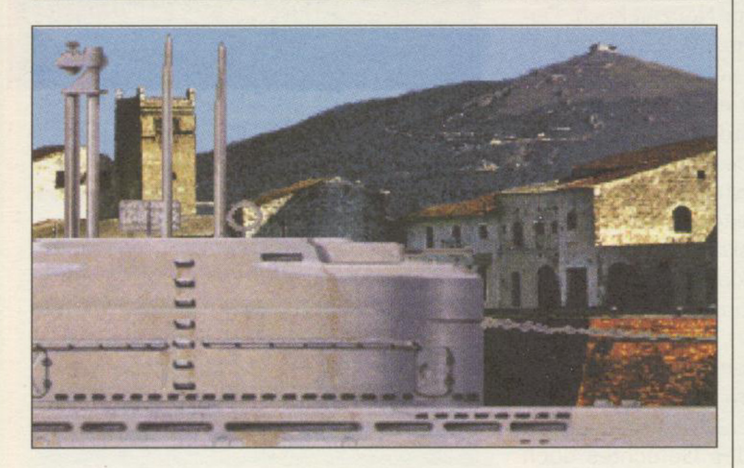
Sierra wartet in der nächsten Zeit gleich mit zwei Expansionsdisks auf: In *Aces of the Deep* könnt Ihr jetzt Eure Karriere als U-Boot-Kommandant in ungeahnte Höhen treiben, wobei sich Euer Schauplatz jetzt ins Mittelmeer und die Straße von Gibraltar verlagert.

Earthsiege bekommt jetzt nicht nur waffenmäßig Nachschub, auch der Feind wird Euch jetzt mit zwei neuen Hercs gewaltig zu Leibe rücken. Zusammen mit dem Original-Spiel warten jetzt fünf Missionen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades auf Euch. Und damit Ihr nicht wieder mit einem ganz neuen Charakter anfangen müßt, könnt Ihr Euren Lieblingshelden übernehmen. *ps*









Name:	Aces of the Deep Expansion Disk
	Earthsiege Expansion Disk
Hersteller:	Sierra
Erscheint:	2. Quartal '95

Sierras Stahlschmiede: Ob U-Boot oder Mech, Dynamix sorgt für heißes Blech.

Hoppla!

Da ist uns in unserer letzten Ausgabe doch glatt ein schlimmer Fehler unterlaufen. In unserem Wettbewerb auf Seite 15 haben wir die zweite Frage etwas anders formuliert, als wir ursprünglich wollten. Natürlich heißt die ausschlaggebende Frage richtig: Mit welchem Rennstall fuhr Michael Schuhmacher zum WM-Sieg 1994?



Lustiger als Mr. Bean

Da ist er endlich, der *Street-Fighter*-Film mit der unglaublichsten Besetzung, die wir je erlebt haben. Super-Dooper-Knacki Jean-Claude van Damme stürzt sich als Guile mit der kampfgestählten kleinwüchsigen Kylie Minouge als Cammy in ein Abenteuer, um eine Handvoll unbedeutender Geiseln aus den Klauen des verschiedenen Raul Julia alias Vega zu befreien. So weit so gut, doch der Film soll vor allem zum Nachdenken anregen und wirft ethische Fragen auf: 1.Warum ist Guile der Boß und sind Ryu und Ken die schlagwütige Idioten? 2. Wie kann eine Sängerin so brutal zuschlagen? 3. Wie spielt ein Toter einen Bösewicht? 4. Wer sagt, daß Chun Li eine Reporterin ist und warum hat sie dann so wenig an? Die Antwort kennt bislang nur der Wind und eingeweihte Club-Mitglieder, die sich mit den Nuschel-Gruß "Strie Fa" begrüßen. Ab dem 27. April sind wir jedoch alle schlauer, denn dann kaufen wir uns eine Kinokarte, um eine Antwort zu finden. Wie immer also *kn*



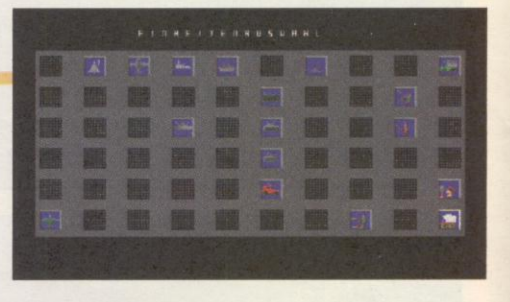
Tot und doch so böse? Raul Julia spielt Vega aus seiner Addams-Familien-Gruft.

Und links unsere Kylie: Endlich gibt´s das Püppchen auch zum Verhauen.

Blue Planet 2000



Das kennen wir doch irgendwoher? Sogar grafisch wurde nichts getan.



Eindeutig auf den Spuren von Sid Meier wandelt Mark Gehrke und sein Spiel um Evolution und Fortschritt. Ähnlich wie bei *Civilisation* fangen wir sozusagen in der Steinzeit an und arbeiten uns langsam aber sicher zur Neuzeit hoch. Dabei müssen Ressourcen erschlossen, Städte verteidigt und zum Schluß sogar eine Weltraumstation gebaut werden.

Unterschiede zum Klassiker wird es in der Gestaltung der militärischen Einheiten geben, deren Durchschlagskraft sich im Gegensatz zu den kleinen Meier-Kämpfern über Gruppenstärke und Erfahrungslevel definiert. Angeblich soll nun das keulenschwingende Fußvolk keine Chance mehr gegen gut ausgebildete Infanteristen haben. Sollten militärische Einheiten im Eifer des Gefechtes doch einmal Schaden erleiden, so kann man sie in der nächsten Stadt reparieren lassen.Von den Anforderungen her wird es wahrscheinlich kaum Hardware-Probleme geben. Mit einem 386/33er dürftet Ihr Euch problemlos auf Eroberungszüge begeben können. *ps*

Name:	Blue Planet
Hersteller:	Mark Gehrke
Erscheinungstermin:	2. Quartal '95

Walfangverbot!

Und wieder sind unsere Helden mit ihrem Schrotteimer "Whale" unterwegs, um das Universum zu retten. Seit *Whale's Voyage* sind satte 20 Jahre vergangen, die Retter haben ein Bäuchlein angesetzt und den Reichtum verpraßt, was natürlich bedeutet, daß Ihr gefordert seid, dem Schlamassel einen Sinn zu geben. So stürzt Ihr wieder in eine Wirtschafts-Rollenspiel-Mischung, in der Ihr, statt ein Planetensystem, eine ganze Galaxie bereist und von einem roten Riesen zum nächsten torkelt. Auf den zahlreichen Planeten wird wieder gehandelt, nach Erzen gebuddelt oder via 3D-Softscroller in ein Rollenspiel geschlüpft, das wesentlich unkomplizierter und geradliniger verlaufen soll, als im Vorgänger. Wir hoffen, Euch schon in einer der nächsten Ausgaben den Test präsentieren zu können. *kn*

Scroll as scroll can: In den Dungeons gehts rund





Name:	Whale's Voyage 2: Verloren in der Ewigkeit
Hersteller:	NEO
Erscheint:	2. Quartal 1995

Bubble-Jet-Setter.
BJ-30. Der portable S/W-Drucker.

- **3 Seiten/Minute**
- **Smoothing (entspricht 720 x 360 dpi)**
- **Integrierter automatischer Einzelblatteinzug**
- **Kleiner als eine A4-Seite**

Infos/Musterausdruck
0 21 51/3 49-5 66

BJ-30. Paßt in jedes Handgepäck.

Heute München, morgen Mailand. Wer viel reist, braucht ein mobiles Büro. Und den neuen portablen S/W-Drucker BJ-30 mit Bubble-Jet-Technologie. Kleiner als eine A4-Seite paßt der BJ-30 in jedes Handgepäck. Große Leistung bringt der kompakte BJ-30 mit 128 Düsen, die flüsterleise bis zu 3 Seiten/Minute bedrucken. Mit der Smoothing-Funktion schafft er eine brillante Auflösung, die 720 x 360 dpi entspricht. Eine erstklassige Druckqualität wie im Büro. Komfort bietet der BJ-30 mit automatischem Einzelblatteinzug und einem großen LCD-Display. Mehr Details verraten wir gerne.

Österreich: Canon GmbH · Zetschegasse 11
A-1230 Wien · Tel.: 1/6 61 46-0
Fax: 1/6 61 46-222
Schweiz: Walter Rentsch AG · Bereich Wiederverkauf · Industriestraße 12 · CH-8305 Dietlikon
Tel.: 01/8 35 68 00 · Fax: 01/8 35 68 88

Canon Deutschland GmbH
Europark Fichtenhain A 10
47705 Krefeld
Telefon (0 21 51) 3 49-5 66
Telefax (0 21 51) 3 49-5 99

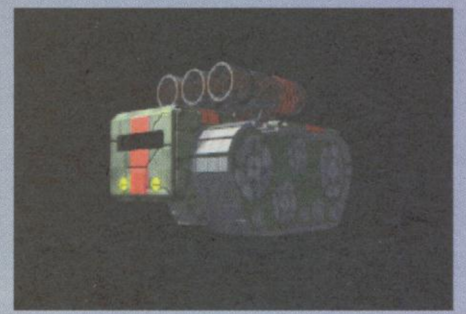


MAN VERSTEHT SICH BESSER

MDMS MÜNCHEN

Commander Zod ist kein Kind von Traurigkeit: Am liebsten trampelt er in seiner Südstaatenuniform über fremde Planeten, macht seine Untergebenen zur Sau und knastert an einer stinkigen Zigarre. – Kurz gesagt: Zod ist das personifizierte Klischee und könnte geradewegs aus einem amerikanischen Kriegsschinken der fünfziger Jahre stammen. Der einzige, aber entscheidende Unterschied zu damaligen Grobschnittcharakteren: Unter der harten Schale verbirgt sich nicht etwa John Wayne oder Charlton Heston; in Zods Brust pumpt ein Cyberherz, und seine Muskeln sind aus Stahl.

Die britische Programmiertruppe "Bitmap Brothers" um Designer Eric Mathews hat ihrem taufrischen Hauptthelden Zod nicht umsonst Nerven aus Drahtseilen verpaßt: Im neuen Strategieepos "Z" ziehen der robotisierte Chef und seine kernige Truppe in Echtzeit gegen den Feind ins Feld. Was das bedeutet, konnten wir hautnah erleben, als Eric zu einer exklusiven Demonstration seines neuesten Computerbabys in unserer Redaktion einflog.









Nicht schön, aber effektiv: Ein Teil unserer Einheiten in Super-VGA.

Z

Es war still geworden um die Kultprogrammierer aus London, doch jetzt melden sich die "Bitmap Brothers" im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Paukenschlag zurück: Im neuen Strategiespektakel "Z" fliegen uns die Fetzen in Echtzeit um die Ohren.

Rasselbande

Obwohl Stinkefinger Zod als Oberkommandierender in allen Zwischensequenzen gebührend in den Mittelpunkt gestellt wird, machen die Drecksarbeit natürlich wieder einmal die anderen. Im aktuellen Fall tobt eine gemischte Truppe aus autonomen Fernsteuerpanzern, diversen Geschützen und Infanterie-Robotern über den Bildschirm. Spielplatz ist ein von der BPS möglichst weit entferntes Sonnensystem, das aus fünf Planeten besteht. Über dreißig Schlachtfelder müssen dort, im Laufe der Handlung von uns befriedet werden. Es versteht sich von selbst, das jeder der Planeten über eigene physikalische und meteorologische Gesetzmäßigkeiten verfügt und sich Terrain und Wetter auf die Kampffertigkeiten unserer Pixel-

Z?

Die "Bitmaps" hatten schon immer einen Hang zu ausgefallenen Spielenamen. Was steckt hinter dem mehr als mysteriösen "Z"?. Chefdesigner Eric Mathews konnte uns darüber und über einige andere Geheimnisse der Kulttruppe aufklären.

PP:Eric, wir sind von Euch ja schon einige ausgefallene Spielenamen gewöhnt, aber "Z" ist wohl der bisherige Höhepunkt.

Eric: Ganz einfach. In der Planungsphase für ein neues Programm, verwenden wir immer nur sinnlose Kürzel, um durch einen Namen nicht eingeengt zu werden. Sobald ein Spiel einen "richtigen" Namen hat, wird die Kreativität gleich in bestimmte Bahnen gelenkt und das wollen wir vermeiden. Bei "Z" hat sich der Namen dann aber verselbstständigt und wir sind einfach dabei geblieben. – Also keine tiefere Bedeutung, sieht man mal davon ab, daß eine unserer Hauptfiguren Zod heißt und in dem Namen wieder ein "Z" auftaucht.

PP:In letzter Zeit ist es etwas still um Euch geworden. Wieso die langen Wartezeiten zwischen den Programmen?

Eric: Wir sind eine kleine Firma mit einem hohen Qualitätsanspruch. Da können wir unmöglich alle halbe Jahre ein neues Programm herausbringen. "Z" ist das erste Spiel, das wir primär für den PC entwickelt haben, auch da mußten wir uns erst einarbeiten. Auch jetzt in der "heißen Phase" der Entwicklung arbeiten nicht mehr als sechs Personen am Programm, vergleich das mal mit Produktionen von Origin oder LucasArts.

PP: Eure Mutterfirma Renegade wurde von Euch vor drei Jahren zusammen mit Rhythm King Records gegründet, um den großen Companies Paroli zu bieten und die Programmierer mehr in den Mittelpunkt zu stellen. Kürzlich wurde Renegade von Time Warner aufgekauft. Seid Ihr über diese Entwicklung enttäuscht?

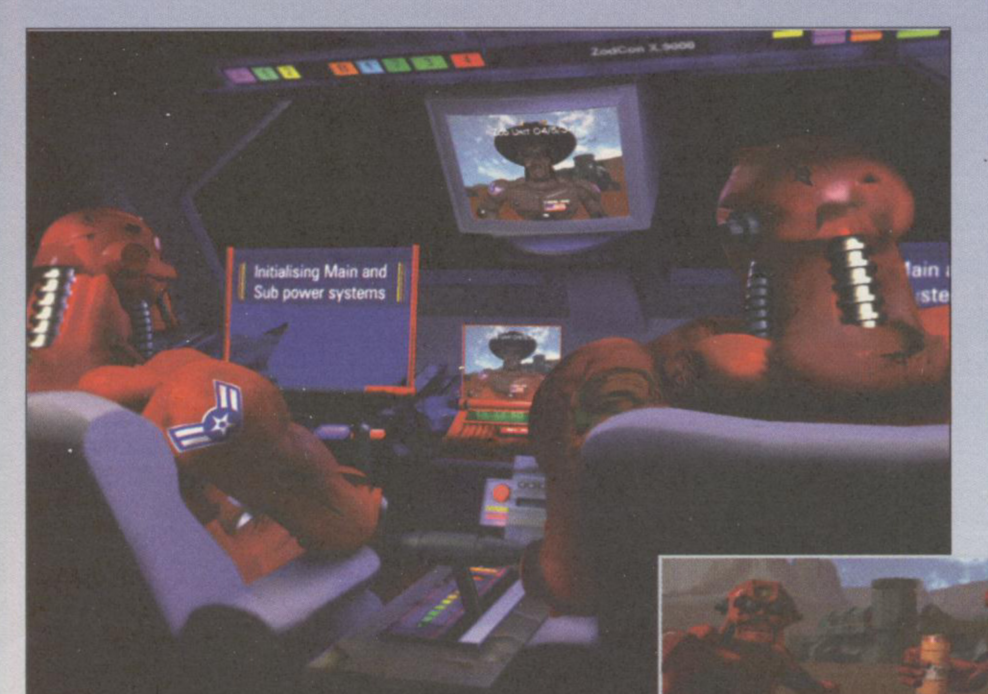
Eric: So läuft der Laden nun mal. Die Entwicklung eines neuen Programms wird immer kostenintensiver und aufwendiger. – Du brauchst ein Top-Equipment und sehr gute Leute. Alles das kostet viel Geld. Geld, das nur noch die großen Firmen aufbringen können. Als Programmiertruppe "Bitmap Brothers" bleiben wir aber weiterhin unabhängig. Unsere Verträge mit Renegade laufen im Moment nur über zwei Spiele, nämlich "Z" und "Chaos Engine 2". Was danach passiert, ist Verhandlungssache mit den Geschäftspartnern.



Vor dem Fall: Gleich mehrere Einheiten erobern eine feindliche Fabrik

söldner auswirken. Jeder Kampfbereich ist in unterschiedlich große Gebiete aufgeteilt, die von unseren Truppen erobert werden müssen. Natürlich haben der oder die Gegner das Gleiche vor und Sieger ist nur, wer das feindliche Hauptquartier erobert oder die gegnerische Robotarmee vollständig aufreibt. Gemeinerweise liegen die Kommandozentralen an den entgegengesetzten Enden der Spielfläche, und der Weg zum Ruhm wird durch vielfältige natürliche und architektonische Hindernisse verbaut. So stehen etwa unüberwindliche Steilklippen im Weg, versperren reissende Wildbäche den Vormarsch oder sichern feindliche Stellungen besondere strategische Punkte. Damit wir diese Hindernisse besser im Kommandeursblick behalten, wird unser Planetenspielplatz aus der Vogelperspektive gezeigt und mit der Maus gescrollt. Wie es sich gehört, fehlt uns anfangs jedoch der totale Überblick. – Erst wenn unsere Truppen auf dem Vormarsch sind und dabei Radarstationen erobern oder besetzen, kommt Licht in die Sache.

Obwohl das feindliche Hauptquartier unser Primärziel bleibt, müssen wir möglichst auch alle anderen Installationen und Gebäude nehmen und sichern, um unsere Stellungen zu festigen.



Na dann, Prost: Nach getaner Arbeit düst unsere Robotertruppe zum nächsten interstellaren Einsatzort.

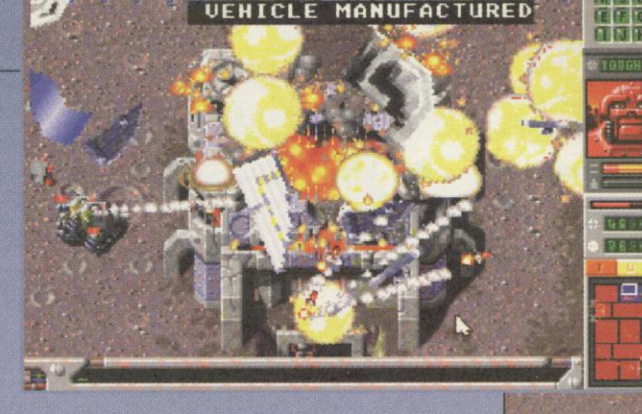
Vorwärts marsch

Gekämpft wird, wie bereits erwähnt, in Echtzeit. Je nach Szenario stellt uns das Programm eine unterschiedlich starke Basistruppe zur Verfügung, die sich zu Spielbeginn um das eigene Hauptquartier sammelt. Hierbei kann es sich sowohl um robotisierte Infantrie oder Panzertruppen handeln, im Laufe der Kämpfe kommen weitere Spezialeinheiten dazu. Befehle werden pflegeleicht mit der Maus ausgegeben. Ein Klick auf die jeweilige Einheit und das angestrebte Ziel und unsere Blechbüchsenarmee rattert los. Die Truppenstärke wird dabei ebenfalls von uns festgelegt. Wer mehrere Einheiten in eine Rich-

tung verschieben möchte, zieht einfach ein Fenster um die gewünschten Einheiten, und die neue Truppe zieht los. Klicken wir eine gegnerische Einheit als Zielpunkt an, dann greifen die Roboter diese automatisch an. Ist der Zielpunkt dagegen auf freiem Feld, legt sich der Trupp dort auf die Lauer und wird nur tätig, wenn sich feindliche Einheiten in den Wirkungsbereich der Waffen begeben. Um die Sache zusätzlich zu komplizieren, sind unsere Blechkerle höchst eigenwillige Charaktere: Da kann es schon einmal vorkommen, daß die Bande reißaus nimmt und sich ängstlich hinter dem nächsten Felsen versteckt oder einfach den Befehl angesichts einer Übermacht verweigert.

Wichtiger Bestandteil des Spiels sind die überall auf der Spielfläche versteckten Fabriken für Roboter oder Fahrzeugbau. Wer so eine nützliche Einrichtung erobert, der kann dort neue Einheiten produzieren lassen. Das geht, je nach schon besetztem Territorium und gewünschter Einheit unterschiedlich schnell. Zur Auswahl stehen je nach Szenario drei verschiedene Roboterarten, diverse Panzer, selbstfahrende Geschütze und Spezialfahrzeuge, wie etwa Truppentransporter, Feuerlöschpanzer und Pioniereinheiten.

Besonders letztere sind im Spielverlauf von vitaler Bedeutung. Unsere Racker demolieren im Eifer des Gefechts alles, was nicht niet- und nagelfest ist und nur die Pionierroboter können zerstörte Brücken und Straßen wieder reparieren.



Kawumm, das Hauptquartier des Gegners wird in die Einzelteile zerlegt





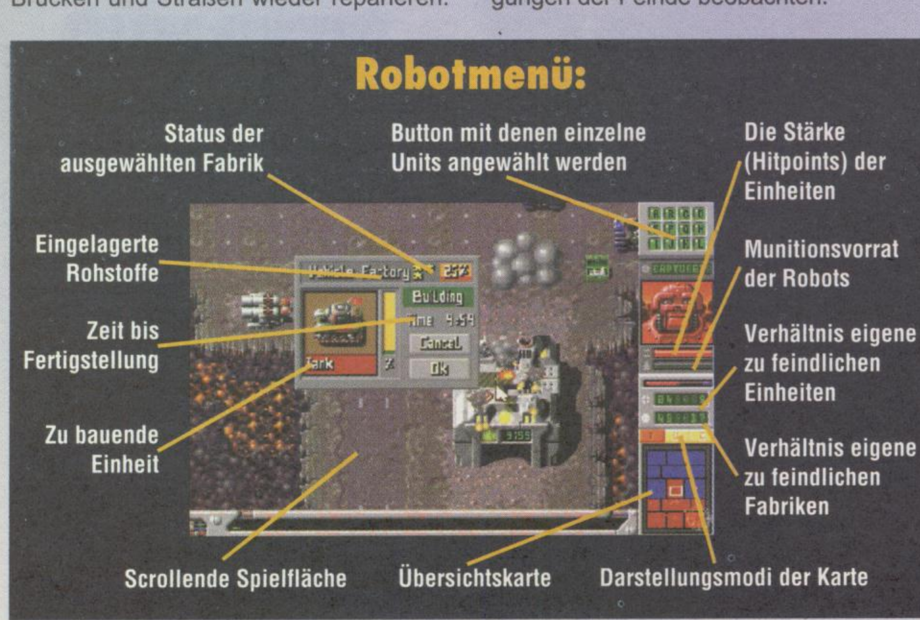
Tough Rob: Eine neue Einheit wird in der entsprechenden Fabrik automatisch zusammengeschraubt und in Dienst gestellt.

Gewiefte Taktiker sprengen Brücken aber auch, um dem Feind den Vormarsch zu erschweren. Neben den wichtigen Fabriken sind Radarstationen in der Landschaft versteckt. Haben wir diese besetzt, können wir in Teilen der Spielwelt die Bewegungen der Feinde beobachten.

Strategenglück

Obwohl wir in Echtzeit kämpfen und die feindlichen Roboter unbeirrt gegen unsere Stellungen anrennen, ist taktische Planung von großer Bedeutung. Es hilft nichts, ständig neue Einheiten zu produzieren und gegen den Feind zu schicken. Vielmehr muß man die sicherste Route trotz Hektik immer im Auge behalten. Als besonders nützlich erweisen sich in diesem Fall sogenannte "Sniper"-Einheiten, die feindliche Geschützstellungen überrennen und besetzen können. Besonders fies: Alle Roboter sind wasserdicht und können sich in seichten Flußläufen unerkannt auf die Lauer legen. Sind die direkten Wege zu stark befestigt, empfiehlt es sich, mit den Einheiten einen Weg durchs Gebirge zu sprengen. Wer jetzt aber seine Roboter wie wild durch die Gegend marschieren und die Rohre heißballern läßt, wird bald mit leerem Magazin dastehen. Zum Glück finden wir bei eifriger Suche Munitionsdepots, die unseren Raketenvorrat wieder aufmöbeln.

Obwohl schon der Computergegner ein recht cleveres Kerlchen ist, wird's so richtig schön erst mit einem menschlichen Gegner. Der kann sich entweder per Modem oder mit einem Kabel anschließen. Büroetagen, die des ewigen D**m-Spielens überdrüssig sind, können "Z" auch zu viert im Netzwerk spielen. Dann sind logischerweise auch gleich vier Hauptquartiere auf einer vergrößerten Spielfläche verteilt. Mit der entsprechenden Grafikkarte und genug Pferdchen unter der Haube, läuft das Strategieepos auch in Super-VGA. Wie es sich gehört, haben die Bitmap Brothers auf dem CD-ROM aberwitzige Zwischensequenzen untergebracht, die wir je nach Erfolg oder Mißerfolg genießen können. *vw*



Name:	Z
Hersteller:	Bitmap Brothers
Geplant für:	CD-ROM, Diskette
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1995

The Daedalus Encounter

Nach dem ansehnlichen Erstling „Critical Path“ holt Mechadeus nun zum interaktiven Nachschlag aus: Mit „The Daedalus Encounter“ wollen die kalifornischen Multimedialisten dem Genre Film wieder ein Stückchen näher auf die Pelle rücken.

Nicht nur für USA-Touristen ist San Francisco mit der Golden Gate Bridge, der Gefängnisinsel Alcatraz oder den Seelöwen von Pier 49 ein Magnet. Schon immer war die San Francisco Bay Area auch ein Mekka der Spielezunft. Neben den Großen der Branche wie LucasArts oder Spectrum Holobyte, entwickelt sich Newcomer Mechadeus zum Hersteller von Spieleglanzlichtern der Metropole.

Die Geschichte von Mechadeus begann 1988 bei Mondo Media, einer Multimediafirma, die von den beiden Kanadiern John Eversheed und Deirdre O'Malley aus der Taufe gehoben wurde. Nachdem die beiden fünf Jahre an zahllosen drögen Multimediaprodukten für digitale Riesen wie Microsoft, Compaq, Oracle & Co gearbeitet hatten, entschlossen sie sich 1993, ihr Leben einem erfreulicheren Dasein zu widmen, nämlich der Produktion von Computerspielen.

Während die beiden noch über den ersten Konzepten brüteten, kam ihnen schließlich ein glücklicher Umstand zu Hilfe. Einige Straßenecken weiter suchten die Marketingspezialisten des Multimediagiganten Mediavision händeringend nach neuen CD-ROM-Spielen. Mediavision zählte damals zu den Aufsteigerfirmen des Jahres und benötigte dringend Programme, um sie mit den hausgemachten CD-ROM-Kits zu „bundeln“. Den findigen Köpfen der Mediavision-Softwareabteilung war schnell klar, wie sie dem CD-ROM-Manko zu Leibe rücken konnten — einfach selbst Spiele produzieren lassen. Da sich die Mediavision- und Mechadeus-Crew ab und zu auf einen Bay Burger im Diners an der Ecke traf, hatte John Evershed den ersten Auftrag bald in der Tasche. Der einzige Haken bei der Geschichte, Mechadeus blieben nur ganze vier Monate, um ihr erstes Spiel aus dem Boden zu stampfen. John Eversheed betrachtet diese vier Monate heute als pure Lehrzeit, in der das Produktionsteam schlicht über sich hinauswuchs. Während der Produktion von „Critical Path“ sammelte man Erfahrungen beim Dreh von Schauspielern in der Blue Box, hob eine 3D-Studio Renderfarm aus der Taufe und bastelte sich einen ganzen Software-Tool-Park zum Erstellen von Multimedia-Anwendungen.

Nach vier Monaten hatte nicht nur die Mechadeus Call-a-Pizza-Rechnung schwindelerregende Ausmaße angenommen, sondern auch die Entwicklerwerkzeuge der Firma einen nie dagewesenen Qualitätsstandard erreicht. Mit der Beinahepleite von Mediavision geriet dann leider auch „Critical Path“, das sicher einige zusätzliche Programmierwo-



Tag der offenen Tür: Bei den Treffen mit den Bewohnern des Alienraumschiffs stehen Euch verschiedene Wege offen.

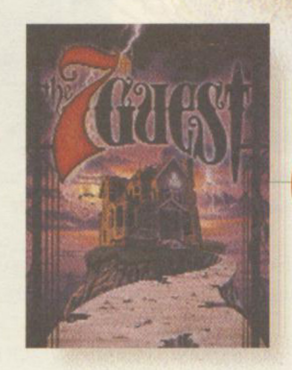


Copyright 1994 by MECHADEUS

▲ **Eiersammeln ist nicht nur zu Ostern angesagt: Als Roboter saust Ihr durch das Alienraumschiff.**

DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM
AB 23. MÄRZ IM FACHHANDEL

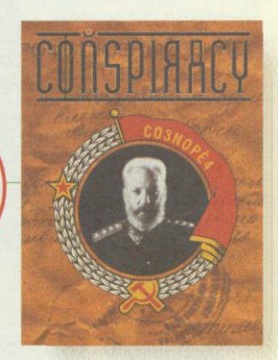
THE WHITE LABEL



24.95* DM

THE 7th GUEST

"Ein echter Durchbruch für Computerspiele" - PC Player 6/93



24.95* DM

CONSPIRACY

"Diese aufgepeppte CD-ROM Version ist ihr Geld wert" - PC Review 04/94



39.95* DM

HAND OF FATE

"90% - Noch besser als der Vorgänger - ein wundervoller Brocken für Fans des Genres" - PC Review 02/94

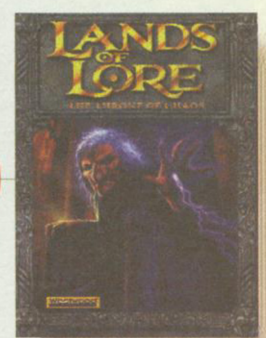
THE WHITE LABEL



39.95* DM

LANDS OF LORE

"Spiel des Monats - Lands of Lore ist ein Hit" - PC Games 07/93





Auftragsannahme unter:
Tel: 06021/840683
Fax: 06021/840692

Auftragsannahme unter:
Nord Tel: 02383/69-141
West Tel: 02383/69-197
Süd Tel: 02383/69-179
Fax: 02383/5444

* Unverbindliche Preisempfehlung

Exklusivvertrieb in Österreich durch:
W. D. Warren GmbH • Industriezeile 5 • 2100 Leobendorf
Österreich -Tel: 02262/68506 • Fax: 02262/68514

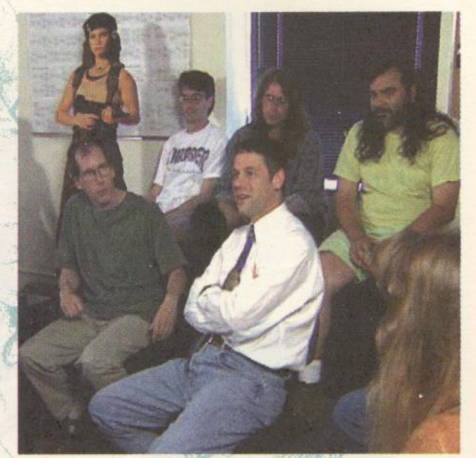
Exklusivvertrieb in der Schweiz durch:
VIDEOPHON AG • Badenerstrasse 555 • 8048 Zürich
Schweiz -Tel: 01/4913545 • Fax: 01/4014430

chen vertragen hätte, in den Abwärtsstrudel des Geldgebers. Für Mechadeus war dies allerdings kein Problem, schließlich konnte man sich nun mit einer produktionsfertigen Soft- und Hardwarebasis, einer gefüllten Kasse und jeder Menge Erfahrungen an neue Projekte wagen.

Wie „Critical Path", wurde auch „The Daedalus Encounter" als Windows-CD-ROM-Spiel konzipiert, das auf Quicktime-Filmen aufbaut. Nachdem „Critical Path" schwere Schelte für mangelnde Interaktivität einstecken mußte, sollte das neue Spiel mehr als nur stupides Abfragen à la „Space Ace" bieten. Als ersten Ansatz für mehr Interaktivität bastelte Mechadeus an einer Film- und diesmal auch spielgerechten Storyline:

Gerade sind die letzten Auseinandersetzungen des großen intergalaktischen Krieges des 22. Jahrhundert vorbei, der Pulverdampf fast verflogen und alle verfeindeten Alienrassen sind mit Hyperschallgeschwindigkeit zur gemeinsamen Happy Hour gen Galaxiszentrum unterwegs. Unglücklicherweise haben unsere drei Helden nur ein Sparticket und trotten mit ihrem Sternenraumer nur mit halber Hyperlichtschallgeschwindigkeit durch die Weiten des Alls. Schlimm genug, für Ari (weiblicher Held) und Zack (männlicher Held), die sich mit Tubenpasta und Büchsenbier die Zeit vertreiben, schlimmer für Casey, dessen sterbliche Hülle irgendwann in den Wirren des Krieges auf der Strecke blieb und dessen intaktes Hirn nun in zärtlichem Lila auf einem Eisblock schlummert. Natürlich geht diese Fahrt nicht lange gut, der Raumer wird von Aliens angegriffen und muß in der Nähe eines riesigen Alienraumschiffs notlanden.

Pech für den Spieler, der den Part von Casey übernimmt, denn Euer Hirn wird skrupellos aufgetaut, mit einem neuronalen Interface verknüpft und in einen beweglichen Roboter gesteckt. Was liegt also näher, als Euch ins Alienraumschiff zu schicken und nach dem Rechten sehen zu lassen. Auf diesem Trip dürft Ihr jede Menge Begegnungen der dritten Art sammeln, ganze Körbchen voller Alieneier sammeln, mit bunten Lämpchen agieren und schließlich das Raumschiff auf einen neuen Kurs bugsieren. Atmosphärisch erinnert „The Deadalus Encounter" dabei an das Argonaut Software Actionspektakel „Creature Shock".



Das Team um John Evershed werkelte satte 14 Monate an „The Daedalus Encounter"

Gleich 3 CD's mußten herhalten, um die Story des fliegenden Trios in digitale Bahnen zu lenken. Insgesamt befindet sich mehr als zwei Stunden Quicktime-Film auf den Silberlingen. Für die kurvenreiche Linienführung der Hauptheldin Ari sorgte die Schauspielerin Tia Carrere, die auch schon Arnold Schwarzenegger in „True Lies" die Stirn bot. Neben ihr versorgt Euch Zack, alias Christian Blocher mit dem nötigen Strom, den einige aus „Melrose Place" oder „Murder, she Wrote" kennen werden.

Auch bei „The Deadalus Encounter" wurde das in der Spieleindustrie schon gängige Blue Box-Verfahren eingesetzt, das u.a. auch bei „The 7th Guest" und „Wing Commander 3" Verwendung fand. Bei dieser Technik werden die Schauspieler vor einer blauen Wand abgedreht und die Szene anschließend mit Hintergründen aus dem Computer ergänzt. Um die Glanzleistungen der Schauspieler auch im Quicktime-Format kenntlich zu machen, ließen sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen. Grundsätzlich läuft das Videobild in einem viertelgroßen Bildschirmfenster ab, auf dem alle notwendigen Details zu erkennen sind, alle Spieler mit einer echten Powermaschine können per Tastendruck ins Vollbild umschalten und Tias digitale Rundungen so in voller Pracht genießen.

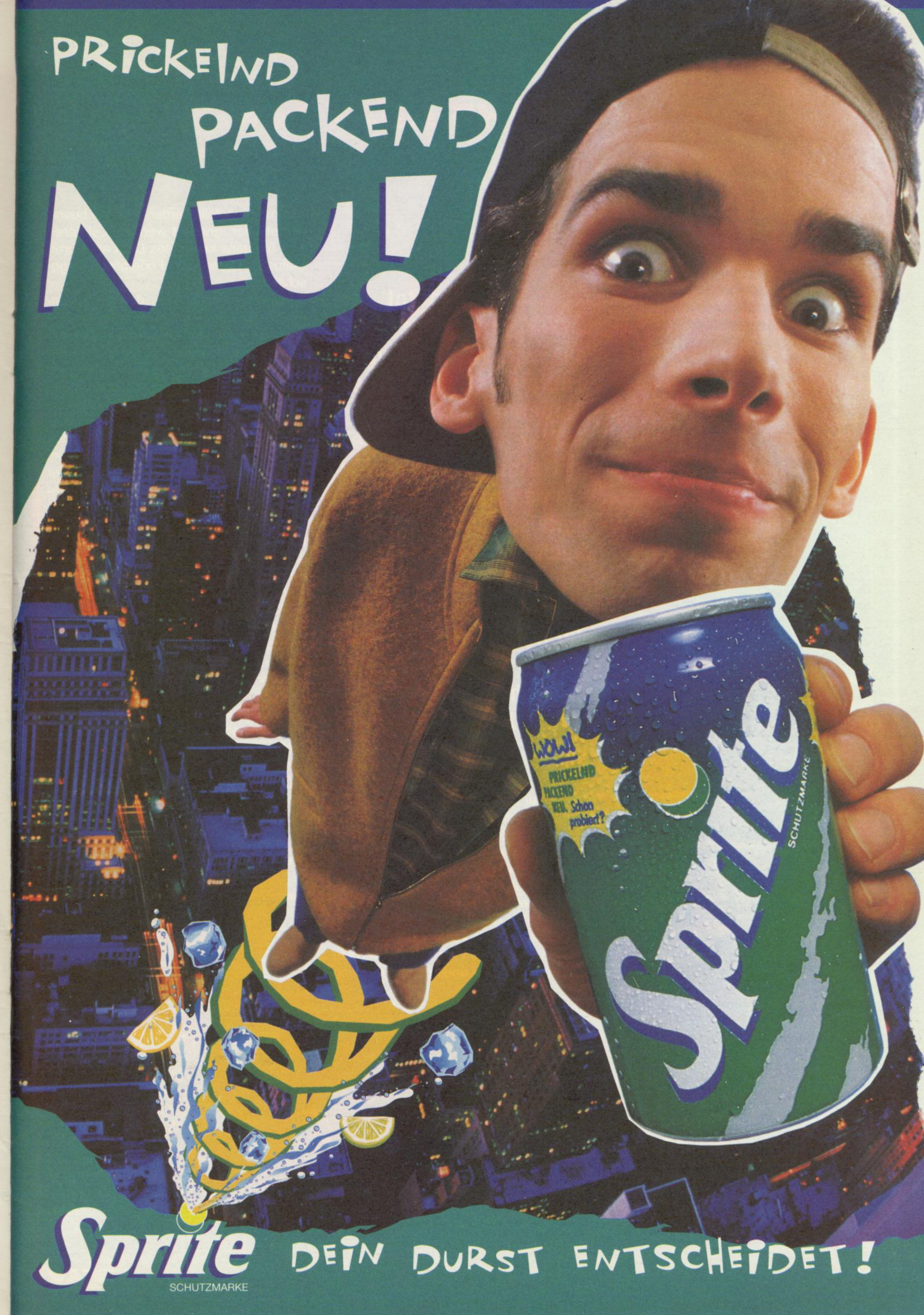
„The Daedalus Encounter" wird bereits in den nächsten Wochen auf PC und Mac in die Vollen gehen. An der 3DO-Version wird schon gebastelt und an den Edelkonsolen Saturn und PS-X wird das Programm ebenfalls nicht vorbeigehen.

Christian v. Duisburg

▲ **Deine blauen Augen machen mich so sentimental: Tia Carrere spielt in der Blue Box bereits vor.**

▶ **Für ungetrübten Filmgenuß könnt Ihr während des Spiels in einen Vollbildmodus umschalten**

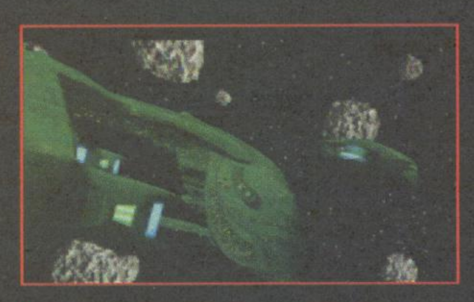
Name: The Deadalus Encounter
Hersteller: Mechadeus
Geplant für: CD-ROM
Erscheinungstermin: 2. Quartal 95


PRICKELND
PACKEND
NEU!
WOW!
PRICKELND
PACKEND
NEU. Schon probiert?
Sprite
SCHUTZMARKE
Sprite
SCHUTZMARKE
DEIN DURST ENTSCHEIDET!

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
"A FINAL UNITY"

Kirk ist tot, die Enterprise (oder das, was von ihr übriggebliebenen ist) auf einem Planeten bruchgelandet. – Star Trek VII wartete mit einigen Schockmomenten auf, die dem eingefleischten Trekker wohl noch bis zum nächsten Film in den Knochen sitzen werden. Als lindernder Seelenbalsam kommt jetzt in der nächsten Zeit endlich das langerwartete *A Final Unity* in die Läden ...

Und in der Tat, *A Final Unity* hat auf den ersten Blick alles, was die Fernsehserie auszeichnete. Da gibt es zu Beginn einen gerenderten Teaser und nachdem sich mit viel Zinnober ein Raubvogel der D'deridex-Klasse enttarnt, dudelt erst einmal der altbekannte Vorspann ab. Schon zu Beginn erfreulich: Man hat weder Kosten und Mühen gescheut, um die Originalschauspieler vors Mikrofon zu locken. Sowieso wird von Anfang an Wert darauf gelegt, die richtige Stimmung aufzubauen. Da zischt der Turbolift so, wie wir es kennen, die Tricorder düdeln im altbekannten Sound und selbst der Computer hat Majel Barretts liebliche Stimme.









Render mich: Die PC-Umsetzung der Besatzungsmitglieder in den Zwischensequenzen ist relativ gut gelungen.

A Final Unity ist ein waschechtes Adventure auf der Basis der Political Correctness des 24. Jahrhunderts, will heißen, jede Form des Lebens, sei sie für das menschliche Auge auch noch so ungewöhnlich, ist zu respektieren, wobei das oberste Gebot der Nichteinmischung, der sogenannten Obersten Direktive, eisern einzuhalten ist. Die verschiedenen Aufgaben, die Euch beim Flug von einem Stern zum anderen unter anderem in Form von Hilferufen gestellt werden, können beantwortet oder ignoriert werden. Letzteres wirft übrigens kein gutes Licht auf Euren Status als Captain des Föderations-Flaggschiffes.

Interessant ist übrigens, daß die Zusammenstellung des Außenteams, im Gegensatz zu den angegrauten Vorgängern aus dem Hause Interplay, in Euren Händen liegt. Eingefleischte Trekker haben hier einen eindeutigen Heimvorteil, denn in den meisten Fällen können sie beinahe aus dem Bauch heraus schon die richtige Entscheidung treffen. Faustregel ist: Handelt es sich um eine technische Mission, bei der ein Warpkern brechen kann oder irgendwelche Eindämmungsfelder versagen, gehört Geordi LaForge in jedem Fall dazu. Sind Verletzte zu erwarten, ist Beverly mitzunehmen. Data ist immer eine gute Wahl, ist er doch in jeder Hinsicht ein Allround-Talent (wie er sich wohl in der Zukunft mit dem Emotions-Chip machen wird?). Worf wiederum ist für gefährliche Missionen vorzüglich geeignet. Als Sicherheitschef hört er meist schon Flöhe husten. Und da ist natürlich auch noch William Thomas Riker, allgemein als Nummer eins bekannt. Er ist in der Regel derjenige, der sagt, wo es langgeht. Bei solchen Außenexpeditionen ist er in der Tat der Stellvertreter des Captains, da dieser auf der Brücke zu stehen hat.

Der Vorteil eines Spiels wie dieses liegt im Vergleich zur Fernsehserie auf der Hand: Man braucht sich keine Gedanken





Energie! Auch in "Final Unity" sind die Außenmissionen das Salz in der Suppe. Dabei gehört zur Zusammenstellung eine Portion Fingerspitzengefühl.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.^{00} - 18.^{00} Uhr, Sa: 10.^{00} - 13.^{00} Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

- Aces of the Deep V 79,99*
- Across the Rhine V 89,99*
- Aladdin A 59,99
- Alien Breed A 54,99
- Alien Legacy A 67,99
- **Alien Olympics V 59,99**
- Anstoss V 67,99
- Anstoss World Cup Edition V 54,99
- **Armoured Fist V 84,99**
- B 17 A 35,99
- Battle Bugs V 67,99
- Battle Isle 2 V 79,99
- **Battle Isle 1 Data 2 V 39,99**
- **Battle Team V 39,99**
- Battledrome A 39,99
- Battletoads A 59,99*
- Big Red Adventure V 69,99
- Biing! V 79,99*
- Blackhawk V 69,99
- Bundesliga Manager 3 Hattrick V 87,99
- **Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99**
- **Bureau 13 V 79,99**
- Cannon Fodder 2 A 59,99
- Caribbean Disaster V 79,99*
- Chaos Engine A 54,99
- Civilization V 94,99
- Civil War V i.Vorb
- Chartbreaker V 69,99*
- Classic Power Compil. V 79,99
  (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
- Colonization V 89,99
- Combat Classics 2 A 67,99
  (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
- Combat Classics 3 A 69,99
  (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
- Complete Chess System 2 (auch Win.) V 87,99*
- Corridor 7 A 35,99
- CyClones A 79,99*
- Dangerous Streets A 49,99*
- Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99*
- **Dark Sun 2 E 79,99**
- Das schw. Auge (Schicksalskl.) V 79,99
- Das schw. Auge 2 (Sternen.) V 79,99
- Das schw. Auge 2 Speech Pack V 35,99
- David Leadbetter´s Golf E 35,99
- Delphine Classic Collection A 54,99
  (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)
- Delta V V 79,99*
- Der Baulöwe (für Windows) V 87,99
- Der Clou V 79,99
- Der Clou - Die Profidiskette V 39,99*
- **Descent A 79,99**
- Desert Strike E 59,99
- Die Box V 47,99
  (Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
- **Die Siedler V 69,99**
- Dime City V 79,99*
- **Discworld A 79,99**
- Dogfight A 35,99
- Doppelpaß (Anstoss+W. C. Edition) V 79,99
- Dungeon Hack V 79,99
- EarthSiege V 87,99
- Earthsiege Miss. Disk V 49,99*
- Ecstatica V 74,99
- Eight Ball DeLuxe 2 A 54,99
- Elite 3 - First Encountgers V 79,99*
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde Die große Suche V 79,99
- Eye of Beholder 2 V 35,99
- Eye of Beholder 3 V 79,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- F-14 - Fleet Defender Plus A 69,99
- **Falcon 3.0 A 35,99**
- **Fields of Glory V 35,99**
- FIFA International Soccer V 69,99
- Flight Commander 2 E 79,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Fritz 3 V 149,99
- Flight of the Amazon Queen V 74,99*
- Flugsimulator 5.0 V 134,99
- FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
- FS5.0 - Designer V 59,99
- FS5.0 Scenery - Karibik E 49,99
- **FS5.0 European Disk 1 A 54,99**
- **Guilty A 59,99**
- Gunship 2000 A 35,99
- Hanse - Die Expedition V 39,99
- Harrier Jump Jet a 35,99
- Hattrick ! V 79,99*
- **History Line 1914 - 1918 V 49,99**
- Höhlenwelt V i. Vorb.*
- **Hugo V 59,99**
- **Hokum KA - 50 A 74,99**
- Indiana Jones 4 V 47,99
- Innocent II V 54,99*
- Jungle Strike E 74,99*
- **Klik´n Play V 87,99**
- Kick Off 3-European Challenge V 54,99
- King´s Quest 6 V 79,99
- Kingdoms of Germany V 69,99*
- Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
- König der Löwen (Lion King) A 59,99
- **Legends of Valour A 26,99**
- Leisure Suit Larry 6 V 74,99
- Links 386 PRO A 89,99
- 386 PRO Zusatzdiskette je E 44,99
- Litil Divil A 69,99
- Lode Runner-Legend returns V 69,99
- Lollypop A 74,99
- Lords of the Realm V 69,99
- Lothar Matthäus A 29,99
- Lothar Matthäus Super Soccer A 69,99
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
  (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
  (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
- Mad News V 74,99
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Manchester United PLC V 67,99
- Master of Magic V 89,99*
- Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
- **Menzoberranzan A 79,99**
- Metal Marines V 59,99*
- Micro Machines A 54,99
- Monkey Island 1 V 35,99
- Monkey Island 2 V 47,99
- NASCAR Racing A 74,99
- New World of Lemmings (3) A 59,99
- Oldtimer-Erlebte Gesch. Teil 2 V 79,99
- Outpost A 67,99
- Overdrive A 35,99*
- **Panzer General A 74,99**
- Peter Pan V 64,99
- Pinball Dreams A 59,99
- Pinball Dreams 2 A 35,99
- Pinball Fantasies A 59,99
- Pinball Illusions A i. Vorb.
- Psycho Pinball A i. Vorb.
- Pirates Gold A 35,99
- Pizza Connection V 87,99
- Police Quest 4 V 67,99
- Quarter Pole V 67,99
- Quest for Glory 4 V 69,99*
- Railroad Tycoon DeLuxe A 79,99
- Ravenloft V 79,99
- Retribution A 69,99
- Reunion V 74,99
- Rings of the Medusa Gold V 79,99
- Robinson´s Requiem V 59,99
- Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
- Sam & Max V 79,99
- Scooters Zauberschloß V 64,99
- Sensible Golf A 59,99*
- Sensible World of Soccer V 59,99*
- Sherlock Holmes V 79,99
- Sim City 2000 V 87,99
- Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
- Sim City DeLuxe A 79,99
- Sim Earth A 35,99
- Sim Classics V 67,99
  (Sim City, Sim Ant, Sim Life)
- Simon the Socerer V 87,99
- Skyrealms of Jorune-Alien Logic E 79,99*
- Space Quest 4 A 28,99
- Space Quest 5 V 67,99
- Space Simulator 1.0 E 87,99
- Spelunx E 69,99*
- Star Trek 2 Judge. Rites V 87,99
- Street Fighter 2 A 59,99
- Strike Squad A 87,99
- Subwar 2050 A 94,99
- Subwar 2050 Mission Disk A 47,99
- **Superfrog A 35,99**
- Super Karts A 87,99*
- Super Street Fighter 2 Turbo V 69,99*
- System Shock A 79,99
- Task Force 1942 A 35,99
- T. F. X. A 87,99
- The Elder Scrolls Arena E 67,99
- The Grandest Fleet A 67,99
- The Horde V 69,99
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter V 94,99
- Tornado A 35,99
- **Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99**
- Transport Tycoon V 89,99
- Transport Tycoon World Editor V 35,99*
- Turrican 2 A 69,99*
- Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
- Ultima 8 - Pag. Speech Pack V 37,99
- Ultima 8 - Pagan V 87,99
- Wargame Constr. Set II E 67,99
- Warlords 2 E 79,99
- Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
- World Cup USA ´94 V 59,99
- World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
- Worms A 54,99*
- X - Wing Collection V 69,99
  (X - Wing plus B - Wing + Imperial Pusuit)
- Zonked A 39,99*

IBM/PC CD-ROM

- **7th Guests A 24,99**
- 11th Hour A 89,99*
- **1942 Pacific Air War Gold A 69,99**
- A Hard Day´s Night (Beatles) E 67,99
- Aces of the Deep V 79,99*
- Across the Rhine V 89,99*
- Action Soccer V i. Vorb.*
- Air Superlority A i. Vorb.*
- Al Qadim - The Genie´s Curse V 69,99*
- Alien Olympics V 59,99*
- **Alone in the Dark 1 V 35,99**
- **Alone in the Dark 2 V 59,99**
- **Alone in the Dark 3 V 87,99**
- Anstoss inkl. World Cup Ed. V 87,99
- **Arcade Pool / Overdrive A 35,99**
- Archon Ultra V 67,99
- **Armored Fist V 84,99**
- B 17 A 35,99
- **Battle Bugs V 79,99**
- Battledrome A 87,99*
- Battle Isle 2 V 79,99
- Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
- Battle Race A 69,99*
- Betrayal at Krondor V 67,99
- Biing! V 69,99*
- **Bioforge V 89,99**
- **Bureau 13 V 87,99**
- **Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99**
- Burning Steel Compilation V 87,99
- Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles) E 67,99
- Burning Steel 2 V 79,99
- Campaign A i.Vorb.
- Caribbean Disaster V 87,99*
- Chaos Control A 99,99*
- Chessmaster 4000 Turbo E 69,99
- Christoph Kolumbus V 89,99
- Civilization + Rail. Tyc. Del. VA 59,99
- Civil War V i.Vorb.
- Classic Flight Simulations A 59,99
  (Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
- Colonization + Civilization V 89,99
- Comanche+Data1+2+Bonusmission V 54,99
- Combat Classics 3 A 69,99
  (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 -1918)
- Command & Conquer A 89,99*
- Commander Blood V 79,99*
- **Conspiracy A 24,99**
- Creature Shock (2 CD´s) V 89,99
- Crusader V i.Vorb.
- **Cyberia V 89,99**
- Cyclemania A 74,99
- Dark Legions E 59,99
- Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99*
- **Dark Sun 2 E 79,99**
- **Dark Forces V 99,99**
  (Altersfreigabe ab 18 Jahre)
- **Das Amt V 89,99**
- Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 67,99
- Das schwarze Auge 2 (Sternensch.) V 79,99
- **David Leadbetter´s Golf E 35,99**
- Death Gate E i. Vorb.*
- Delta V V 89,99*
- Der Clou V 79,99
- **Descent A 79,99**
- Die Box V 54,99
  (Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
- Die Höhlenwelt Saga V 89,99
- Die verrückte Rally V 74,99*
- Dime City V 79,99*
- **Discworld A 89,99**
- Der Reeder V 89,99*
- Desert Strike E 59,99
- Dogfight A 35,99
- Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
- Dragon Lore-Die Legende beginnt V 74,99
- Dungeonmaster 2 V 79,99*
- Dune V 24,99*
- Earth Command A 74,99*
- Earth Siege V 87,99
- Earthsiege Miss.Disk/CD V 59,99*
- Ecstatica V 87,99
- Elite 3 - First Encounters V 79,99*
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde V 79,99*
- Extractors A 87,99*
- Eye of Beholder Trilogy V 87,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 14 Fleet Defender Gold A 69,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- Falcon Gold (inkl. Scenarios) A 94,99
- **Falcon 3.0 A 35,99**
- **Fantasy Fest E 59,99**
  (Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimited Adventures)
- **Fields of Glory V 35,99**
- FIFA International Soccer V 67,99
- Fifth Fleet E 79,99
- Flight Commander 2 E 79,99
- Flight of the Amazon Queen V 79,99*
- Form. One G. P. + D. L. Golf VA 59,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Freddy Pharkas V 79,99*
- Front Page Sports Football Pro ´95 E 79,99
- Full Throttle E 87,99*
- Goblins 3 V 99,99
- **Guilty A 59,99**
- Gunship 2000 A 35,99
- Gunship 2000 inkl. Scenario A 59,99
- **Hammer of the Gods V 79,99**
- Harrier Jump Jet A 35,99
- Hattrick ! V 87,99*
- Heimdall 2 A 79,99
- Hell V 87,99
- Heretic A i.Vorb.
- **History Line 1914 - 1918 V 49,99**
- Inca Collection (Inca 1-3) V i.Vorb.
- Incredible Cars V 49,99*
- Incredible Toons A 59,99*
- Inferno V 99,99
- Innocent II A 69,99*
- **Iron Assault A 79,99**
- Iron Cross E 79,99*
- Jagged Alliance V 87,99*
- Jet Strike E 54,99
- Jungle Strike E 74,99*
- Jurassic Park (Dino Park) A 67,99
- **Kick Off 3 A 64,99**
- Kingdoms of Germany V 69,99
- Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
- King´s Quest 7 V 87,99
- King´s Quest Collection (1-6) A 79,99
- **Klik´n Play V 87,99**
- Kyrandia 1 V 24,99*
- **Kyrandia 2 (Hand of Fate) V 35,99**
- **Kyrandia 3 V 79,99**
- **Lands of Lore V 35,99**
- Last Dynasty V i.Vorb.
- Legions A i.Vorb.
- Leisure Suit Larry 6 V 67,99
- **Leisure Suit Larry Collection (1-6) A 79,99**
- **Links 386 & Banff Springs und Belfry A 59,99**
- Little Big Adventure V 89,99
- Lode Runner-The Legend returns V 87,99
- Lollypop A 69,99*
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
  (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1,Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
  (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
- Mad News V 87,99*
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Magic Carpet A 89,99
- Magic Carpet Data CD-Hidden Worlds V 44,99*
- Marco Polo A 74,99*
- Master of Magic V 89,99*
- **Menzoberranzan A 79,99**
- Might & Magic Trilogie V 87,99
  (Might & Magic 3, 4 und 5)
- Monty Python´s Waste of Time E 79,99
- Myst A 87,99
- NASCAR Racing A 79,99
- Navy Strike A 89,99*
- **NBA Live 95 (Basketball) A 89,99**
- NHL Hockey ´95 A 79,99
- **Noctropolis A 89,99**
- Novastorm A 87,99
- Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 87,99
- Outpost V 87,99
- **Panzer General A 74,99**
- Peter Gabriel´s Xplora 1 E 89,99
- PGA Tour Golf 486 A 94,99
- Phantasmagoria (6 CD´s!) A 89,99*
- Phoenix Fighter E 87,99*
- Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
- **Pinball Fantasies Deluxe A 59,99**
- Pinball Illusions A i.Vorb.
- Pinball Wizard 2000 A 69,99*
- Pirates Gold A 35,99
- Police Quest 4 V 79,99
- Populous 2 / Powermonger Classic A 34,99*
- Power Up A 69,99
  (Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)
- Privateer Classic A 34,99*
- Privateer + Strike Commander A 87,99*
  (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Project Paradise A 69,99*
- Protostar A 67,99
- PsiMaster V 89,99*
- Quest for Glory 4 V 79,99*
- Renegade-Battle for Jacob´s Star A 79,99*
- **Robinsons Requiem A 79,99**
- Sensible World of Soccer V 69,99*
- Sim City 2000 : URK V 39,99*
- Skyrealms of Jorune-Alien Logic A 79,99*
- Space Quest Anthologie (1 - 5) A 79,99
- SSN Seawolf Classic V 34,99*
- Star Trek: Next Generation V 99,99*
- Star Trek Technical Manual E 99,99
- Stonekeep A 87,99*
- Strike Commander Classic A 34,99*
- Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
- **Super Karts A 89,99**
- Super League of Hoboken E 69,99*
- Syndicate Plus Classic (inkl. Data) V 34,99*
- System Shock (Enhanced CD ROM) V 79,99
- Task Force 1942 A 35,99
- **Temtation A 89,99**
  (Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)
- The Games Compendium A 35,99
  (Summer Challenge, Winter Challenge)
- The Incredible Machine 2 A i. Vorb.*
- **The Lost Eden A 79,99**
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter E 79,99*
- Tornado A 35,99
- **Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99**
- Transport Tycoon V 89,99
- Turrican 2 A 59,99*
- UFO - & Master of Orion V 69,99
- Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99
  (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
- Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) V 99,99
- **US Navy Fighters V 89,99**
- USS Ticonderoga A 79,99*
- Voyeur V 87,99*
- Wacky Wheels A 54,99
  (Der nicht so ganz ernste Rennspaß für die ganze Familie)
- War Unlimited V 87,99*
- Wing Commander 2 Classic A 34,99*
- Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
  (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99
- Wings of Glory - Enhanced V 79,99
- **Woodruff (Goblins 4) V 79,99**
- Woodstock A 54,99
- Worms A 59,99*
- Wrath of the God E 114,99
- X-COM:Terror from the Deep (Ufo 2) V 89,99*
- Zeppelin - Giants of the Sky V 87,99*
- **Zephyr V 79,99**

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis
- schwarz 49,99
- Analog Pro 59,99
- Game Pad 39,99
- Eliminator Game-Card 44,99

PHOENIX 209,99

Thrustmaster
- Flight Control 159,99
- Flight Control Pro 279,99
- Weapon Control 259,99
- Ruder Pedals 279,99
- Game Card 69,99
- Formular T1 Lenkrad 319,99

Competition Pro
- Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
- Manix Deck, grau 69,99
- Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
- Flightstick PRO 139,99
- **FlightMAX 64,99**
- Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99

WINGMAN EXTREME 99,99

CD ROM Laufwerke
- Mitsumi FX 400 Quadro Speed **399,99**
- Mitsumi FX 300 Triple Speed **329,99**

Creative Labs Soundkarten
- SB 16 Value Edition **184,99**
- SB 16 Multi CD **249,99**
- SB 16 Multi CD CSP **309,99**
- SB 16 SCSI - 2 **309,99**
- SB 16 SCSI - 2 CSP **369,99**
- SB AWE 32 CSP **489,99**
- SB AWE 32 Value Edition **369,99**
- WaveBlaster II **289,99**

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

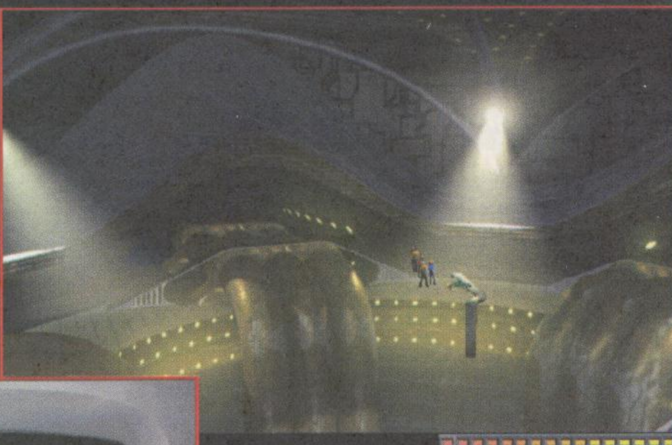




Oben: Die Astrogation wird Euer wichtigstes Mittel in Sachen Orientierung sein.

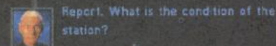


Rechts oben und unten: Der erste Hilferuf führt Euch auf eine Energiestation, deren Eindämmungsfeld zu kollabieren droht.

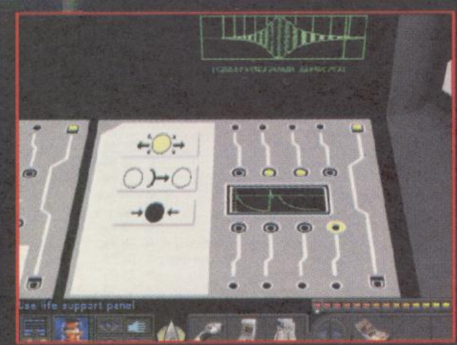


Unten: Allzweck-Kommunikationsmittel ist der Hauptbildschirm. Mit ihm halten wir Kontakt zur Außenwelt.









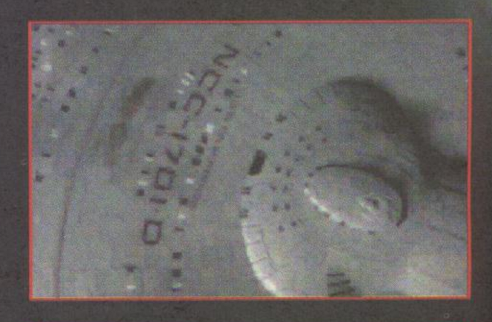
um die Kosten des Produktionsdesigns machen. So sind die Räumlichkeiten in diesem Spiel von einer Opulenz, die unter anderen Umständen riesige Löcher in die Taschen des Produzenten gerissen hätten. Auf der Brücke ist eindeutig Captain Picard die Handlungsfigur. Er ist es, der unter haarigen Umständen die richtige Entscheidung zu treffen hat. Zwar kann er sich Rat bei seinen Brückenoffizieren holen, die Verantwortung liegt aber dennoch bei ihm. Erst mit Betreten des Transporterraums können wir alle Figuren einzeln steuern.

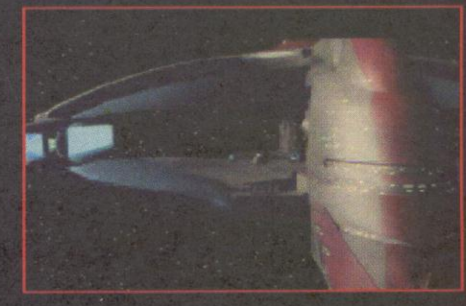
Über die Brücke erhalten wir auch Zugang zu den anderen Stationen. Die Astrogation, mit dem Maschinenraum verbunden, führt uns zu anderen Systemen im Alpha-Quadranten, wobei aber auf eines hingewiesen sei: Wer jetzt meint, er könne mit Warp 9.1 durch die Galaxie karren, hat sich getäuscht!

Treue Freunde der Fernsehserie wissen, daß es mittlerweile eine Geschwindigkeitsbegrenzung von Warp 5 gibt. Nur in Notfällen darf man ein wenig mehr Gas geben. Vom Platz des Sicherheitsoffiziers aus erhalten wir Zugriff auf die Schilde, die Photonentorpedos und die Phaserkonfiguration der Enterprise. In heiklen Raumgefechten können wir so die Energie rasch nach Bedarf hin- und herschieben und gemäß Schadensbericht die Reparaturteams verteilen.

Wer übrigens die verschiedenen Renderfilmchen und Zwischensequenzen außer der Reihe betrachten möchte, kann sich per Turbolift zum Holodeck begeben und einzeln anwählen.

Auf die Frage, ob man die deutsche Version ebenfalls von den Originalsprechern synchronisieren lassen würde, winkte Microprose leider ab. Die Kosten seien der Grund. Deswegen werde man sich mit Untertiteln begnügen müssen. Die Puristen unter den Trekkers wird es wohl jedenfalls freuen. *ps*





Name:	STNG: A Final Unity
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	2. Quartal '95


macron, münchen

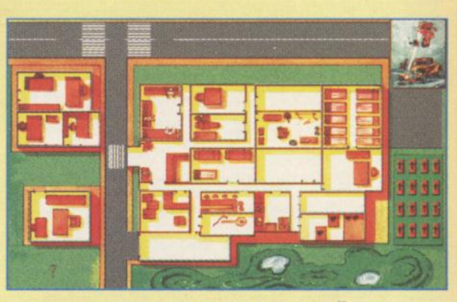

ist einfach gut !
Warnung von Jackie Bratbäcker-Jones: Von dieser Show kann man nicht genug kriegen! Saftige Spiele-Hits, gewürzt mit appetitlichen Showelementen, garniert mit den Treibern für die aktuellen SPEA Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit jeder PC-Direkt. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt.
SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg











Unser Krankenhaus im Grundriß: Übersicht ist das halbe Management.

BIING!



Ist das Leben eines Krankenhausdirektors wirklich so angenehm wie uns diverse Seifenopern weismachen wollen? Schon in der Amiga-Version ging *Biing* der Frage nach. In einigen Wochen kommt endlich die PC-Umsetzung des Krankenhaus-Simulators der absurden Art. Unter dem Titel "Sex, Intrigen und Skalpelle" müssen wir versuchen, nicht nur ein Krankenhaus aufzubauen und einzurichten, sondern den Patienten auch auf jede erdenkliche Art das Geld aus der Tasche ziehen. Aber der Reihe nach ...

Unser erster Besuch gilt dem Makler. Hier haben wir die Wahl zwischen dem käuflichen Erwerb von Parzellen oder deren Pacht. Da wir aber ganz zu Anfang noch arme Schlucker sind, können wir uns leider keine eigene Scholle leisten, denn schließlich müssen die kleinen Karrées ja noch bebaut werden. Auch hier gilt: Weniger ist anfangs mehr. Über die Grundausstattung sollte man nicht hinausgehen, da unsere Finanzdecke anfangs recht angespannt ist. Zurück in der Chefetage, fragen wir den markanten Herrn mit der Glatze, ob wir auch alles richtig gemacht haben. Versäumnisse jeder Art teilt er uns dann mit. Natürlich! Jetzt fehlt das Personal, um die verschiedenen Stationen zu besetzen. Also flugs ins Personalbüro und Anzeigen in der hiesigen Zeitung aufgegeben. Wie nicht anders zu erwarten, unterscheiden sich die Qualifikationsanforderungen bei *Biing* gewaltig von dem, was sich ansonsten ein Professor Brinkmann vorstellt: Die Krankenschwester kann nach Oberweite geordert werden (schließlich liegen wir auch im Bereich der Körbchengröße in direkter Konkurrenz zu anderen Krankenhäusern, die uns die Patienten abjagen wollen), die Anforderungen an Lagerarbeiter können sich vom Gelegenheitstrinker bis hin zum Delirium tremens bewegen, und auch bei den Ärzten kann es nicht schaden, wenn der IQ jenseits der Gump-Grenze liegt.

Haben wir alle Räumlichkeiten und das entsprechende Personal beisammen, können wir auch langsam die ersten Patienten aufnehmen. Und kommen diese nicht freiwillig, schicken wir eben ein paar Schläger aus. Schließlich hat unser Krankenhaus so einiges zu bieten. Neben der normalen Behandlung von Schnabelklemmen und Pürzelzwicken, haben wir auch einen Zahnarzt, einen Nervenarzt und einen Chirurgen – sozusagen für die ganz harten Fälle.

Damit sich unser lebendes Kapital in unseren heiligen Hallen auch recht wohlfühlt, haben wir für diverse Freizeiteinrichtungen zu sorgen. Neben dem Clubraum, wo die Angestellten verköstigt werden, gibt es auch noch die Möglichkeit, in der Golfkammer das stilvolle Einlochen zu üben. Ein besonderer Fall ist die Neurologie. Ganz hartnäckige Fälle verschwinden erst einmal in der Folterkammer, wo man versucht, mit ausgefalleneren Therapiemethoden dem inneren Schweinehund auf die Spur zu kommen. Zur allgemeinen Patientenerheiterung führen die Mädels in Weiß auch einmal den einen oder anderen Strip auf, daß es dem spätpubertierenden Zierbengel die Schamröte ins Gesicht treibt. Schließlich muß man ja sehen, daß die zahlende Kundschaft möglichst lang im Bett bleibt, nur so können die Mitkonkurrenten ausgestochen werden. Und außerdem heißt das gängige Biing-Zahlungsmittel "Lümmel" – ein Name, der verpflichtet. *ps*

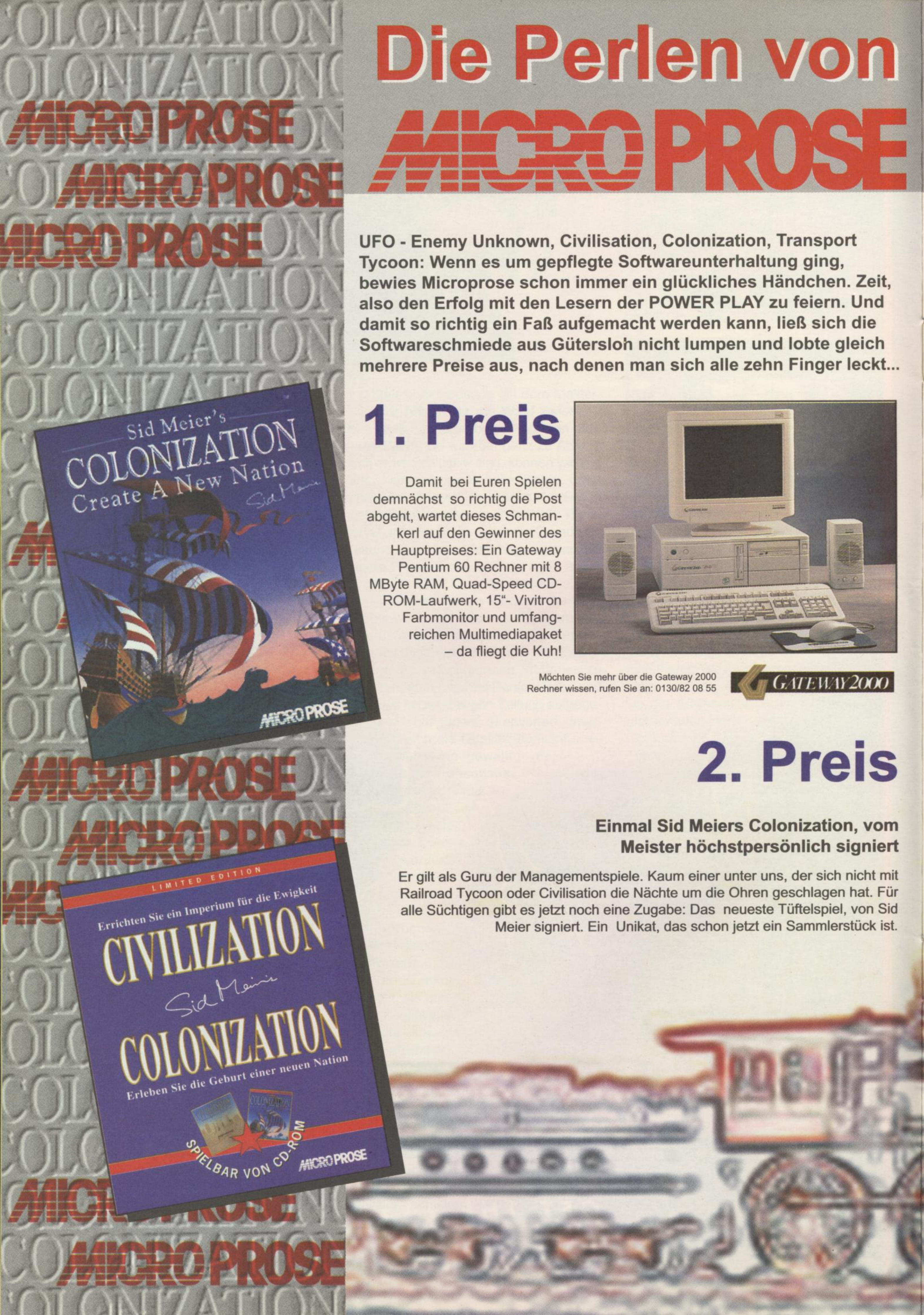
Name:	Biing
Hersteller:	Reline/Magic Bytes
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

DMB&B IMPARC

SMOKE ON THE WATER



GET THE TASTE



Die Perlen von
MICROPROSE
UFO - Enemy Unknown, Civilisation, Colonization, Transport Tycoon: Wenn es um gepflegte Softwareunterhaltung ging, bewies Microprose schon immer ein glückliches Händchen. Zeit, also den Erfolg mit den Lesern der POWER PLAY zu feiern. Und damit so richtig ein Faß aufgemacht werden kann, ließ sich die Softwareschmiede aus Gütersloh nicht lumpen und lobte gleich mehrere Preise aus, nach denen man sich alle zehn Finger leckt...
1. Preis
Damit bei Euren Spielen demnächst so richtig die Post abgeht, wartet dieses Schmankerl auf den Gewinner des Hauptpreises: Ein Gateway Pentium 60 Rechner mit 8 MByte RAM, Quad-Speed CD-ROM-Laufwerk, 15"- Vivitron Farbmonitor und umfangreichen Multimediapaket – da fliegt die Kuh!
Möchten Sie mehr über die Gateway 2000 Rechner wissen, rufen Sie an: 0130/82 08 55
GATEWAY2000
2. Preis
Einmal Sid Meiers Colonization, vom Meister höchstpersönlich signiert
Er gilt als Guru der Managementspiele. Kaum einer unter uns, der sich nicht mit Railroad Tycoon oder Civilisation die Nächte um die Ohren geschlagen hat. Für alle Süchtigen gibt es jetzt noch eine Zugabe: Das neueste Tüftelspiel, von Sid Meier signiert. Ein Unikat, das schon jetzt ein Sammlerstück ist.
Sid Meier's
COLONIZATION
Create A New Nation
MICROPROSE
LIMITED EDITION
Errichten Sie ein Imperium für die Ewigkeit
CIVILIZATION
COLONIZATION
Erleben Sie die Geburt einer neuen Nation
SPIELBAR VON CD-ROM
MICROPROSE



zum Gewinnen!

3. - 5. Preis

je ein Sid Meier-Paket mit Civilisation/Colonization bzw. Transport Tycoon mit World Editor plus einem Überraschungspaket

Und wie wird gewonnen?

Ganz einfach! Beantwortet einfach folgende Fragen richtig:

Nenne mindestens zwei Microprose-Spiele!
Wie heißt Sid Meier mit Vornamen?
Mit welchem europäischen Wiederkäuer wirbt Gateway?

Schickt Eure Antwort an:

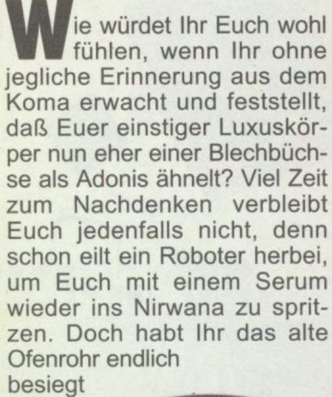
MagnaMedia Verlag AG
POWER PLAY
Stichwort: Microprose
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15.5, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Angehörige von MagnaMedia und Microprose sind auch hier wieder nicht teilnahmeberechtigt.

Alone on Mars

Bioforge

Links: Zellennachbar Caynan bekommt die blaue Haut vermöbelt



Wie würdet Ihr Euch wohl fühlen, wenn Ihr ohne jegliche Erinnerung aus dem Koma erwacht und feststellt, daß Euer einstiger Luxuskörper nun eher einer Blechbüchse als Adonis ähnelt? Viel Zeit zum Nachdenken verbleibt Euch jedenfalls nicht, denn schon eilt ein Roboter herbei, um Euch mit einem Serum wieder ins Nirwana zu spritzen. Doch habt Ihr das alte Ofenrohr endlich besiegt und seid aus der Zelle entwichen, fängt Eure Odyssee erst richtig an: Nach und nach begreift Ihr, daß Ihr ein Gefangener in einer interstellaren Versuchsstation seid, deren Kernreaktor zu allem Unglück in Bälde explodieren wird. Grund für diese Instabilität ist ein Alien, das aus Eurem Zellentrakt in den Kühltank des Reaktors entflohen ist und dort sämtli-

Links: "Freeze Motherf...!" Das Monster im Kühlsystem wird kurzerhand eingefroren.
Rechts: Freund "Ofenrohr" in unseren Diensten.



Super

Endlich mal wieder ein Adventure, bei dem man stundenlang über kniffligen Problemen brüten kann ohne dabei die Lust zu verlieren, es bis zum Ende durchzuspielen! Die gut ausgewogene Balance zwischen intelligenten Puzzles, beinharter Action, griffiger Story und purem Augenschmaus fesselte uns bis zum Abspann am Bildschirm. War schon Psygnosis´ "Ecstatica" ein Paradebeispiel dafür, wie sich ein "Alone In The Dark" heute präsentieren müßte, so treibt es Origins Ken Demarest auf die Spitze: Spannungsgeladene Renderszenarios gibt es fortan nicht mehr nur zur passiv-schnöden Betrachtung als Zwischensequenzen, sondern zum aktiven Eingreifen ins Geschehen. Daß Origin das Spiel als seinen ersten "Interaktiven Film" anpreist, ist fast schon Understatement – in "Bioforge" läuft kein Film mit gelegentlichen Eingriffen ab, hier agiert Ihr selbst von der ersten bis zur letzten Sekunde. So und nicht anders sollte sich ein zeitgemäßes Adventure präsentieren. Das Gemunkel von oft ungünstigen "Kamerapositionen" bei Kämpfen kann ich schon nicht mehr hören. Hier siegt die Realitätsnähe: Will man im echten Leben einen Stich machen, muß man den Gegner ebenfalls in eine strategisch kluge Position locken. Am "Streetfighter"-reifen Kampfsystem, das zig Schlagkombinationen in butterweichen Animationen zuläßt, kann es jedenfalls nicht liegen, wenn Euer Cyborg zu Klump gehauen wird.



Mit unserer coolen Dreifinger-Cyborghand steuern wir den kleinen Roboter über ein Computer-Terminal

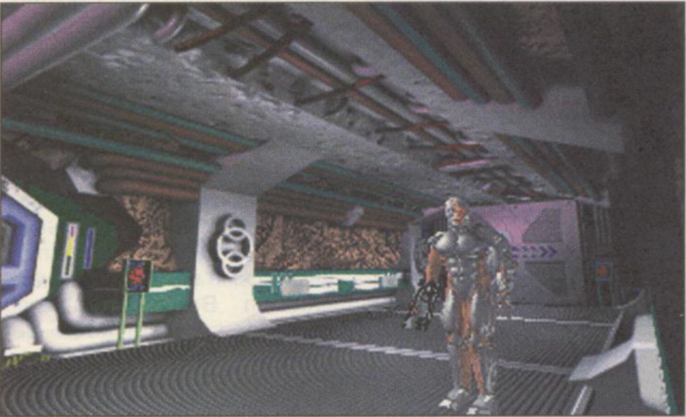


Knifflige Puzzle- und Logikspielereien, die geschickt ins Spiel eingebaut wurden, werden die "Nußknacker" unter Euch erfreuen



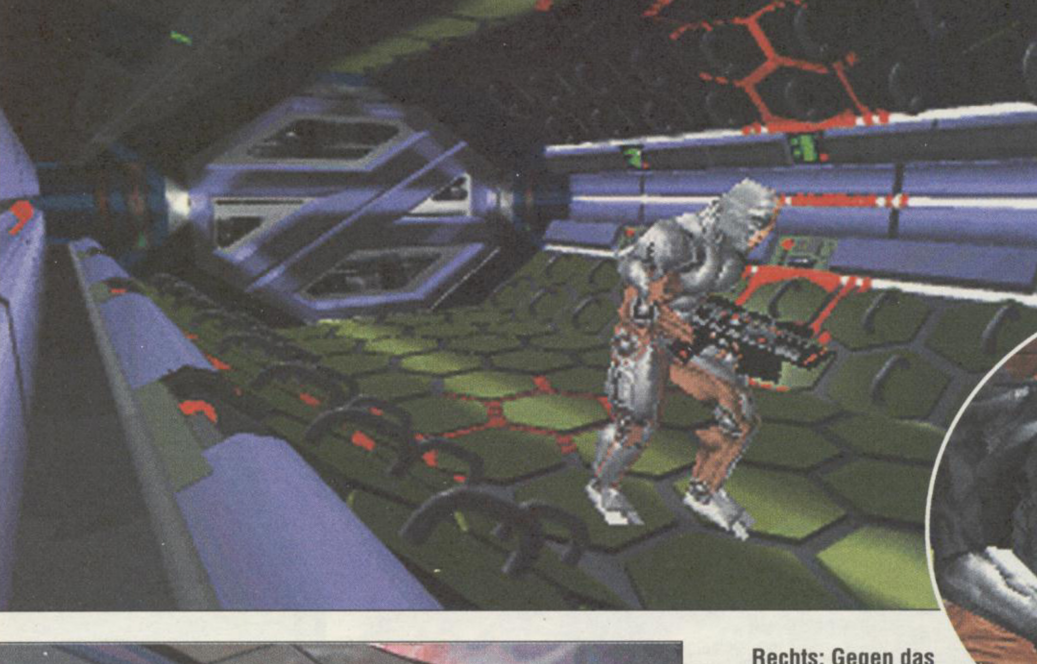
Man möchte den Monitor aufschrauben, um zu ergründen an welchen virtuellen Fäden Origin den neuen Cyberhelden Lex durch sein aufregendes Leben steuert: Vergeßt alles, was Ihr jemals an atemberaubenden Animationen in Computerspielen bestaunt habt – "Bioforge" setzt garantiert noch eins drauf. Lex prügelt und leidet sich mit atemberaubendem Realismus durch seine bildhübsche Renderwelt, wobei die Grenzen zwischen Film und Computerspiel vollends verwischen. Das bei soviel visueller Pracht auch die Rätselkost nicht zu kurz kommt, kann man Spieldesigner Ken Demarest nicht hoch genug anrechnen: Er hat genau das richtige Mischungsverhältnis aus Action- und Geschicklichkeitseinlagen und knackharten Puzzles getroffen. Anders als bei den Genrekollegen konnten wir in "Bioforge" keine "Toten Winkel" entdecken, die vorzeitiges Ableben für den Helden bedeuten würden. Im Gegenteil, Lex ist so intelligent, daß er sich sogar selbsttätig in die jeweils günstigste Kampfposition bringt. Mit etwas Fingerspitzengefühl und unter Einsatz der drei Schwierigkeitsgrade bleibt so auch dem Neuling eine faire Chance in diesem gelungenen Programm.

Super



Links oben: Enttäuscht stellt Ihr fest, daß Eure einzige Verbündete, die Archäologin Dr. Escher, bereits im Sterben liegt.
Links: In altgewohnter "Alone In The Dark"-Manier stapft Euer Held durch die Räume, in denen "virtuelle Kameras" den Blickwinkel je nach Eurem Standort ständig aktualisieren.

Dr. Mastaba, der sich den biologischen und technischen Vorsprung der Aliens zur Schaffung einer übermenschlichen Revoluzzertruppe gegen die Herrschaft des Retikulums zunutze machen will. Eine bei der Versuchsstation gelegene archäologische Ausgrabungsstätte fördert schlafende Aliens und deren Artefakte zu Tage, die man mit menschlichen Versuchskaninchen in grausamen chirurgischen Experimenten zu perfekten Kampfmaschinen verquicken will. Ihr selbst scheint der "Star" dieser Experimente zu sein: Ein bionischer Cyborg mit ungewöhnlichen Kräften. Nachdem Ihr Euch den Code zum Öffnen der Tür des Gefängnistraktes besorgt habt, erkundet Ihr das mehrstöckige Gebäude. Verbleibende Monditen-Söldner, massive Wachroboter und mutierte Versuchskreaturen sind zu überwältigen, bevor Ihr Euch der immanenten Reaktorkatastrophe widmen könnt. Im Außenbereich der Anlage entdeckt Ihr schließlich den Eingang zu den unterirdischen Überresten

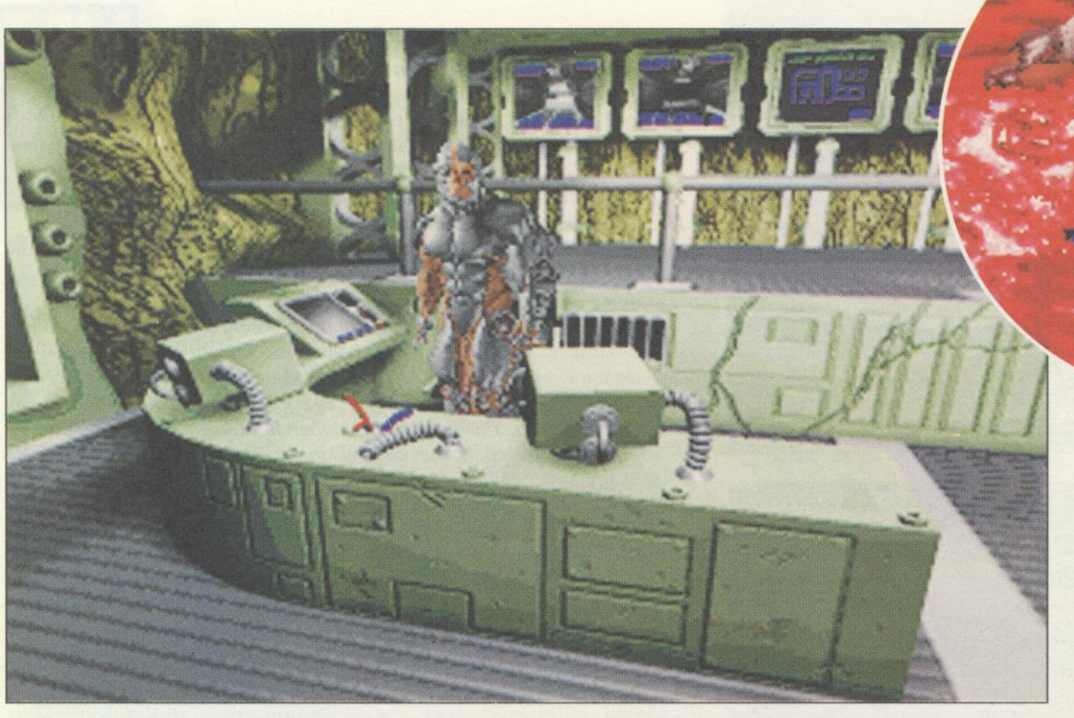


Rechts: Gegen das gewaltige Monster aus dem Säuresee ist die sagenhafte "Nessy" nur eine laue Nummer.



che Systeme ruiniert hat. Die Wachmannschaften sind zum größten Teil beim Versuch, dieses Alien zu töten, gestorben.

Durch die aufmerksame Lektüre von Logbüchern und Terminals erfahrt Ihr mehr über das seltsame Projekt des Monditen und Stationsleiters



Seht Ihr einmal kein Auskommen mehr, lohnt ein Blick in die Computerterminals der Versuchsstation.

einer außerirdischen Zivilisation. Dort drinnen befindet sich neben der Antwort auf viele Fragen auch die Archäologin Dr. Escher, scheinbar der einzige Mensch der Station, der Euch wohlgesonnen ist. Die Ereignisse überschlagen sich: Der riesige Vulkan, um dessen Krater herum die Versuchsstation errichtet ist, droht auszubrechen. Findet Ihr einen Weg, dem bevorstehenden Inferno zu entkommen?

Bioforge ist ein Action-Adventure, das sich unverkennbar an Infogrames *Alone In The Dark* orientiert. Mit einer fast identischen Tastaturbelegung steuert Ihr Euren Cyborg-Helden durch Render-Räume und Außenlandschaften, die Ihr unter dem Blickwinkel verschiedener "Kamera"-Positionen betrachtet. Diese Blickwinkel variieren nach Eurem jeweiligen Standort im Geschehen. Origin, mit seinen Hi-End-Produkten seit jeher ein Vorreiter auf technischem Gebiet, hat den Stand der Entwicklungen nicht verpennt und so sieht Euer Alter Ego auch unvergleichlich besser aus als der französische Polygon-Detektiv Edward Carnby. Grund dafür ist das von den Texanern entwickelte "System For Animating Lifelike Synthetic Actors" (S.A.L.S.A.). Hierbei werden an realen Schauspielern über den ganzen Körper verteilte Sensoren angebracht. Eine Software ("Flock Of Birds") zeigt die Position der verschiedenen Sensoren an und informiert über ihre Orientierung im Raum. Diese Daten werden auf ein komplexes Polygon-Drahtgittermodell, ein sogenanntes "Mesh", übertragen. Der ungeheure Realismus in den Bewegungen Eures Charakters wird dann nochmal durch das Aufbringen einer gerenderten "Außenhaut", unter der sich die Gitterstruktur versteckt, verstärkt. Gerät unser Cyborg in einen Kampf, lassen sich diese fließend animierten Bewegungsabläufe besonders gut studieren. Der Schwierigkeitsgrad für diese Handgemenge ist zu Beginn des Spiels in drei Abstufungen einstellbar, was Euch allerdings nicht vor dem Knacken der gut über das Spiel verteilten Puzzles bewahrt. Hierbei wechseln sich reine Logikspielereien mit Rätseln, bei denen Ihr Gegenstände Eures Inventars sinnvoll anwenden müßt, munter ab. *fh/vw*

Oben: Im Raum, in dem dieser Stern das Zentrum der Schwerkraft darstellt, "schießt" Ihr Euch mit dem Rückstoß Eurer Waffe zu den ansonsten kaum erreichbaren Ausgängen.





SUPERKARTS ist eine Achterbahnfahrt rasanter Kart-Action.
Spüre wie die Wände der unglaublichen Rennstrecken an Dir vorbeirasen, wenn Du mit über 160 Sachen durch die Kurven fegst. Spring einfach in der Fahrersitz, greif Dir das Lenkrad und gib Gas!

SUPERKARTS ist das heißeste Rennspiel-Erlebnis auf PC und PC CD-ROM.

- 16 wilde Kurse voll schneller, verrückter Renn-Action!
- Das einzigartige RT3D System ermöglicht blitzschnelle Grafik mit 60 Frames pro Sekunde!
- Ein-Spieler-Modus, Zwei Spieler Split-Screen-Modus oder unglaubliche 8 Spieler im Netzwerk!
- Soundtrack in CD-Qualität von drei englischen Dance-Bands!

Format: PC und PC CD-ROM

Hotline: 040/ 39 11 13

"Rennsportereignis 1995!" 84% *PC Games 4/95*
"Mit ein paar Kumpels ist die Rennerei nicht zu schlagen." 80% *Power Play 4/95*

Du spielst kein Spiel -
Du fährst das aufregendste Rennen Deines Lebens!







Das Darth das darf: Die Storm Trooper (unten) verstoßen gegen alle Konventionen und der Sumpfgeselle links gegen das Abwassergesetz

Super Dooper Trooper

Dark Forces



Kaum zu knacken: Ein unbehandelter Dark Trooper im Sturmangriff



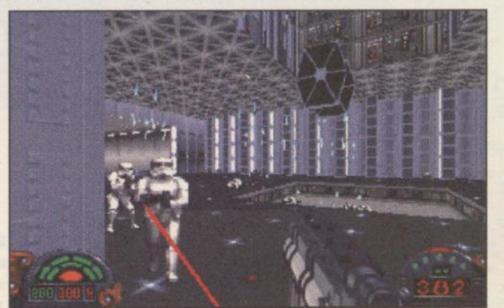
Die Macht ist nicht alles im Star-Wars-Universum, das wissen wir spätestens, seit der angegraute Luke Skywalker gegen Kilrathis kämpft, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen, denn über eine Altersversorgung steht nichts im Jedi-Ritter-Vertrag. In Wirklichkeit haben wir auch nicht Luke Skywalker, noch Han Solo, geschweige denn der unangenehmen Leia die Vernichtung des Imperiums zu verdanken. Nein, diese biederen Kollegen haben nur Aufräumarbeiten getätigt und ein paar TIEs zerschossen, was Tausende Jugendliche in Deutschland mit *X-Wing* auch ohne Ausbildung und ohne die Macht des Saftes vollbracht haben. Das Verderben des Imperiums haben wir nur einem Mann zu verdanken, der, kompetent versteckt und hübsch bescheiden, gänzlich allein den Sicherheitsapparat des Imperiums unterwanderte und mehr Stormtrooper und Offiziere neutralisiert hat, als Rambo Bullets verschoß. Und, wie könnte es anders sein, natürlich hat sich auch dieses Mal LucasArts aufgerafft, die wichtigsten Einsätze dieses Mannes zu simulieren und Euch den besten Kämpfer der Rebellen näher zu bringen. Dabei ist Kyle Katarns gar kein richtiger Rebell, sondern ein ehemaliger Sonderagent des imperialen Geheimdienstes. Doch leider starben seine Eltern, und dies nicht durch einen Rebellenangriff, wie Kyle bis dato angenommen hatte und weswegen er auch den Job in der Sondereinheit annahm. Sie starben durch das Imperium, wie ihm später gesagt wurde. Natürlich war der gute Kyle sauer auf den Imperator plus Freund Darth und wechselte die Fronten, ohne der Rebellenallianz jedoch je richtig zu trauen.

Das Spiel beginnt nun da, wo Kyles imperiale Laufbahn aufhört: Er soll nach Danuta, dem Joghurt-Planeten, denn dort hat Darth die Pläne für sein Baby, den Todesstern versteckt. Kyle soll selbige klauen, um im Endeffekt Luke S. den Treffer in den Schacht, sich selbst einen fetten Orden und viel Ruhm zu ermöglichen. Alsdann macht er sich auf, ausgerüstet mit nur einem handelsüblichen Blaster, den man auch beim Waffen-Aldi um die Ecke bekommt. Doch halt, Kyle kämpft sich ja gar nicht durch die geheime Basis auf dem Joghurt-Planeten, sondern Ihr, und deshalb ist es auch Eure Pflicht, Euch vorher als neuer Agent einzuschreiben, Euch einen Namen zu

Super

Da freut sich Frau Mothma und die ganze Rebellenallianz: Nach dem abtrünnigen TIE-Fighter stehen die Erdenbewohner wieder hinter Ihr und befreien sie von einer großen Sorge, dem Dark Trooper. Doch so groß die Freude auch sein mag, "Dark Forces" ist leider kein Innovationshammer. Zwar entdecken wir viele kleine Neuheiten, dürfen dieses Mal richtig rätseln und erfreuen uns der perfekten Technik, doch vom Hocker haut uns das Storm-Trooper-Schießen nicht. Das Spiel ist schön designt, die Level sind hübsch groß, wenn auch manchmal etwas unübersichtlich und der Schwierigkeitsgrad steigt bedächtig. Die Grafik ist unerwarteterweise recht abwechslungsreich, der Sound gewohnt gut. Doch zwei Macken verschließen "Dark Forces" den Durchbruch in die absolute Oberliga: Zum einen das Dilemma mit der fehlenden Savegame-Funktion. Dies wäre annehmbar, wenn man nicht schon durch die kleinste falsche Bewegung im nächsten Abgrund verschwinden würde, aber so wird das Spiel nur unnötig erschwert. Des weiteren nervt der eingebaute Mini-Cheat, das Superschild. Unserer Meinung nach hat es nichts in einem Actionspiel zu suchen, weil seine Existenz die Spannung aus den rasanten Dark-Trooper-Duellen nimmt: Statt motivationsfördernd neue Kampftaktiken zu versuchen, schalten wir einfach das Schild ein. "Dark Forces" ist so "nur" ein sehr gutes Spiel und gehört selbstredend in jede gut sortierte Spielesammlung. Der Superknaller ist es allerdings nicht.

Wer wartet hinter diesem Spind? Der Tod kommt für die meisten Imperialen schnell und überraschend.



Niedlich, aber spielerisch unbedeutsam: Ein TIE-Fighter startet zur Hochzeitsreise. Diesen Vogel können wir leider nicht abschießen.



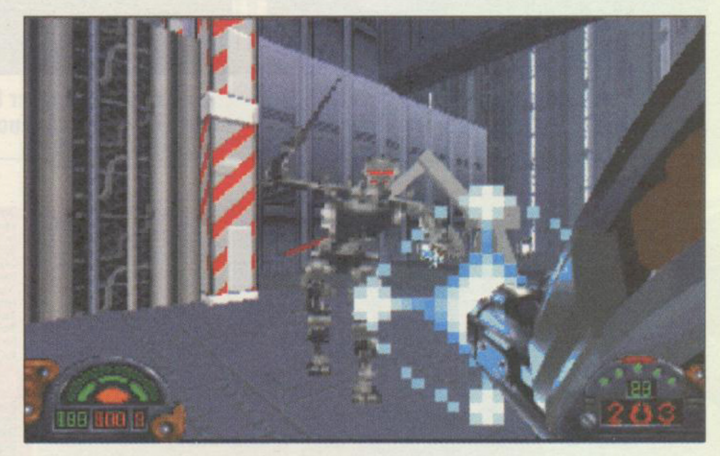
Häschen hüpf! Der Storm Trooper ist angetan von unserer Flinte.

Was lange währt, wird endlich gut. Mit "Dark Forces" kommt eine intelligentere Version des allseits beliebten (und indizierten) Ballerspaßes auf den Markt. Anstatt wie bei id's Vorgänger nur durch die Gänge zu schleichen und auf alles zu schießen, was sich bewegt, muß man hier unter anderem adventuremäßig einige Puzzles lösen. Hier reicht es nicht aus, so schnell wie möglich vom Eingang zum Ausgang zu hetzen und geheime Türen zu öffnen. Dark Forces hat eher den Charakter von Kommandoaktionen, die schließlich dazu dienen, Freund Darth wieder einmal kräftig eins auszwischen. Einziges Manko: Während der zum Teil recht umfangreichen Missionen könnt Ihr nicht abspeichern! Wenn Ihr einmal aussteigen müßt und das Zeitliche segnet, könnt Ihr nur wieder zu Beginn Eures Auftrages loslegen. Auch wenn das Programm um einiges zu spät kommt, gehört "Dark Forces" in jede Star Wars Computersammlung.

Super

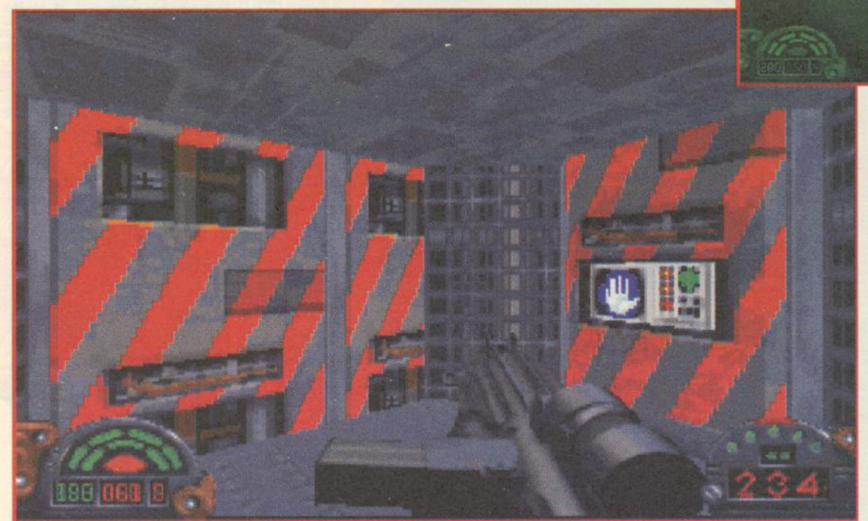
geben und loszuspielen. Denn Ihr seid natürlich nicht Kyle Katarn, habt keine imperiale Ausbildung genossen und Darth Vader noch nie die Hand geschüttelt.

Doch wie schon erwähnt, habt Ihr als erstes die Todessternenpläne zu stehlen. Dazu werdet Ihr nach dem obligatorischen Mini-Briefing, wie übrigens fast immer zu Beginn der folgenden Missionen, per Gleiter abgesetzt und kämpft Euch durch eine 3D-Welt, wie wir sie ähnlich schon in *Doom* oder *Heretic* gesehen haben. Auf Knopfdruck rennt Euer Männlein los, dreht sich nach rechts oder links, bewegt sich seitlich in diese Richtungen, schaut nach oben oder unten und kann sich sogar bücken. Ganz mutige Zeitgenossen wagen es sogar, mit allen Waffen und Ausrüstungsteilen zu springen oder dank den Shift-Tasten durch diverse Gänge zu rasen. Allzeit bereit ist auch Euer PDA, der Personal Data Assistant, der Euch jederzeit während der Mission über Einsatzziele, gefundene Geheimräume, verbleibende Gefahren oder über Eure Ausrüstungsgegenstände auf dem laufenden hält. Natürlich existiert auf dem PDA auch ein Knopf, mit dem sich eine Karte einblenden läßt, die gewohnheitsgemäß stufenlos zoombar ist und über mehrere Stockwerke informiert. Kämpfer mit Orientierungsschwierigkeiten dürfen sich das Kärtchen auch jederzeit auf die Helmscheibe projizieren lassen, um auch immer schön zu wissen, wo man gerade erschossen wird oder runterfällt. Doch das Wichtigste fehlt selbstverständlich: Ihr seid nie allein in den Gängen. Leisten Euch anfangs lediglich ein paar Storm Trooper mit dem IQ eines Ameisenbärs sowie deren ungepanzerte Vorgesetzte Gesellschaft, warten in hinteren Levels Tradoshanische Kopfgeldjäger, die dem beliebten Boba nacheifern, gamorreanische Waffenschweine, wie sie Jabba liebt und seltsame Unterwasserferkel, wie sie sonst nur in Müllpressen des Todessterns gezüchtet werden. Auch technische Meisterwerke greifen uns an: So erwehren wir uns drei verschiedener Droiden-Sorten,





Ist's ein Dark Trooper oder Vader im Faschingskostüm? Der Obermotz am Ende des letzten Levels enttäuscht in Sachen Größe und Intelligenz.



Oben kämpft Kyle mit der Assault Gun gegen einen ungerüsteten Dark Trooper. Links hat unser Held die Infrarot-Brille überstülpt und sieht die Welt mit Greenpeace-Augen.



Wie niedlich: In diesem Geheimraum erwartet uns ein Extraleben und ein Hasen-Konterfei, das jeder kennen sollte.

kämpfen gegen Selbstschußanlagen oder gar gegen die imperiale Geheimwaffe, den berühmten Schweißarm. Natürlich gibt's auch Waffen en masse: Neben dem Blaster und dem imperialen Sturmgewehr warten Fusioncutter und andere Neuentwicklungen, wie zum Beispiel ein zünftiger Granatwerfer, eine gut streuende Schock-Pump-Gun und natürlich eine Assault-Cannon, die alles wie Marmelade zerschneidet. Inklusive Granaten und Minen warten neun Waffenarten auf Euch, die jeweils natürlich Munition benötigen, die wiederum gefällten Imperialen abgenommen wird oder in versteckten Ecken einzusammeln ist.

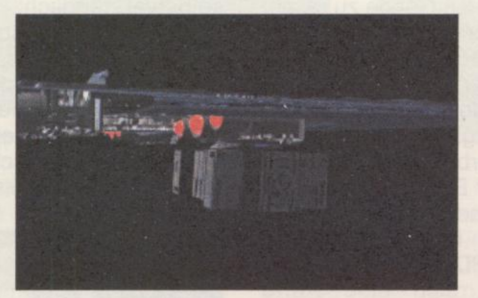


Mami hilf! Im Kampf gegen diese kleine Armee des Imperiums hat selbst Kyle die Hosen gestrichen voll.

Habt Ihr die erste Mission erledigt und die Pläne abgeliefert, geht's an den nächsten Auftrag, der Euch für die kommenden 13 Missionen beschäftigt. Die Imperialen haben eine neue Geheimwaffe entwickelt: den "Dark Trooper", eine Mischung zwischen dem Terminator, Frankenstein und Boba Fett. Diese scheinbar unbesiegbare Gattung Kämpfer ist natürlich höchstgefährlich für die Allianz. Ihr arbeitet Euch nun bis zur Produktionsstätte, dem Fabrikschiff Arc Hammer, vor, um dieses zu vernichten. Dazu stehlt Ihr auf Eiswelten Pläne, zerstört imperiale Erzförderstätten oder besucht gar Imperial City und des Imperators Flaggschiff, die



Zwischensequenzen finden sich trotz CD nicht allzu oft: Hier ein paar Dark Trooper...



...hier der Luxus-Liner Executor, auf dem Ihr einen Einsatz hinter Euch bringen müßt...



...und selbst olle Jabba hat in *Dark Forces* seinen Auftritt und stößt uns ins Loch.



Angst, laß nach: Wir schauen in einen Abgrund und wissen nicht, ob wir den Sprung zum blauen Schlüssel überleben



Huch! Auf Jabbas Schiff warten Killerpudel und wir vermissen all unsere Waffen und kämpfen mit fernöstlichen Selbstverteidigungsmethoden

Executor. Dummerweise werdet Ihr zwischendurch von Jabba entführt, kämpft Euch durch sein Schiff inklusive Riesenmonster und rettet Euren geliebten Kontaktoffizier Jan Ors, ein Mädel, das Euch recht nahesteht. In den letzten Levels warten dann auch noch halbfertige und komplette Dark Trooper, gegen die ein ganzes Arsenal von Waffen eingesetzt werden muß.

Doch bis die Arc Hammer zerstört ist und die Rebellen wieder ruhig schlafen können, fließen viele Storm-Trooper-Tränen. In den vierzehn Missionen werden nämlich nicht nur Imperiale verhauen, sondern auch versteckte Schalter aktiviert, Geheimräume gefunden oder Förderbänder, Fahrstühle und Codeabfrage-Computer in Anspruch genommen. Teilweise gleicht *Dark Forces* gar einem Jump'n'Run, denn Ihr habt zahllose Abgründe zu überspringen und Plattformen zu besuchen. Springt Ihr einmal daneben, hilft kein Jammern und kein Schild, denn in den meisten Fällen wartet ein Abgrund und Ihr segnet das Zeitliche. Gegen imperiale Schüsse könnt Ihr Euch allerdings mit Eurem Schild schützen, das ständig aufgefüllt werden muß, gegen Giftgase setzt Ihr eine Gasmaske auf, und bei Dunkelheit greift Ihr auf batteriebetriebene Nachtsichtgeräte und Helmleuchten zurück. Zudem läßt sich im Optionsmenü ein "Superschild" einschalten, das Euch vor sämtlichen Energiewaffen schützt. Zum Schluß die schmerzhafteste Nachricht: In den riesigen Levels darf nicht gespeichert werden, so daß Ihr jedes an einem Stück durchspielen müßt. Habt Ihr es allerdings geschafft, wird automatisch auf Festplatte geschrieben. *kn*



Battle For Jacob´s Star

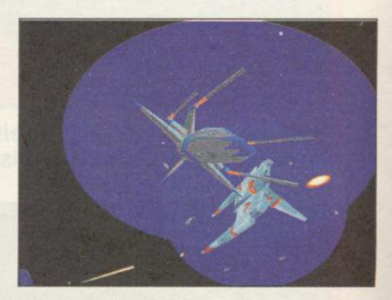
Renegade

Im Kampfsimulator "Holo-Space" lernt Ihr mit den verschiedenen Schiffstypen umzugehen – auch mit diesem Ungetüm hier links – bevor es in den Missionen dann so richtig ernst wird.

Man soll es nicht für möglich halten: Die Römer sind wieder da! Doch statt der 4-PS-Quadriga bewegen sich die Helmträger der Zukunft in den heißen Kisten des TOG-(Terran Overlord Government) Imperiums. Das spinnerte Szenario schusterte sich die Weltenschmiede FASA Corporation zusammen. Trotz der heftigen Konkurrenz von Kilrathis und Jedi-Rittern genießt das Zukunftsmodell "Renegade Legion" die Gunst einer stetig wachsenden Fanschar. Im neuen Rom herrschen strenge Sitten: Machthungrige, skrupellose Cäsaren regieren das Reich und sorgen mit ihren Legionen für Ruhe und Ordnung. Klar, daß sich bei soviel Druck und Ungerechtigkeit der Widerstand organisiert. Ein kleines Völkchen von Renegaten entzieht sich auf einem entlegenen Sternensystem der erdrückenden Kontrolle des Imperiums. Als Söldner der Renegaten werdet Ihr nach einer Befehlsverweigerung zu einem verschlafenen Außenposten strafversetzt. Euer Chef ist ein ganz harter Besen, der Euch gleich auf Euren ersten Probeflügen für die Staffel gehörig trietzt. Doch das Schicksal meint es gut mit Euch: Der alte Haudegen fällt vom Himmel und so werdet Ihr unerwarteter Befehlshaber einer Staffel von Rebellen-Freaks. Freut Euch nicht zu früh über die Beförderung, denn gerade als Ihr Euch noch stolz die neuen Rangabzeichen poliert, beginnt die Invasion der zahlenmäßig überlegenen TOG-Legionen.

Nachdem Euch eine AI mit freundlicher Stimme den ersten Einsatz klargemacht hat, wählt Ihr Euer Schiff und die Wingmen aus. Diese Wahl sollte bedacht ausfallen, denn obwohl Ihr bis zu fünf Kampfgefährten an Eure Seite gesellen könnt, ermüden diese bei Überbeanspruchung schnell. Zwar könnt Ihr sie dann zum Einsatz zwingen, Symphatiepunkte bringt Euch das aber nicht gerade ein. Doch schließlich gibt Euch der "Schatz von der AI" auch zur idealen Flügelmannstärke wertvolle Tips.

Vor dem Start könnt Ihr so ziemlich alle Optionsvorgaben des Spiels ändern, der

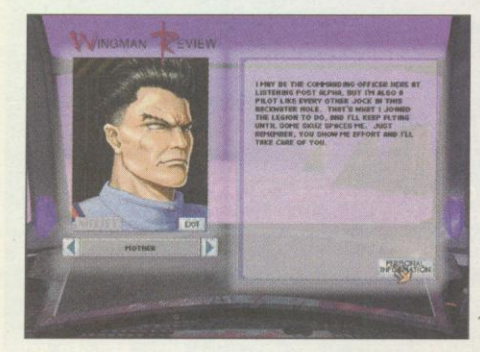


Wie in Wing Commander leuchten bei Treffern die Schilde auf

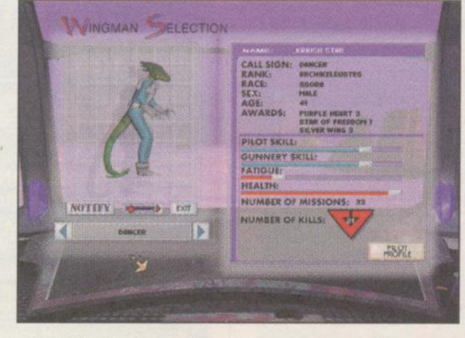
Gehtso

Obwohl SSI eindrucksvoll beweist, wie flüssig man auch auf 486er-Prozessoren in einem SuperVGA-Weltraum fliegen kann, hinterläßt das Spiel einen äußerst zwiespältigen Eindruck. Optisch und technisch präsentiert sich "Renegade" brillant, doch der Missionsaufbau und die eigentliche Rahmenhandlung lassen schwer zu wünschen übrig. Die Einsätze gleichen wie ein Ei dem anderen und Eure an sich schon ziemlich unintelligenten Gegner scheinen fast immer aus der gleichen Ecke zu kommen. Wer eine motivierende Hintergrundstory á la "Wing Commander" erwartet, wird bitter enttäuscht. Auch mit normalen "Handicaps" spielt sich "Renegade" für Space-Profis zu leicht, doch für Einsteiger in das Genre gibt es zur Zeit kein geeigneteres und schöneres Spiel (die Betonung liegt auf "Spiel" und nicht auf "Video"!). Vom oft sehr unpassenden und nervtötenden Techno-Sound sollte man sich nicht abtörnen lassen, hier wirkt die selbst eingelegte Lieblings-CD (probierts mal mit ICE-Ts Bodycount) Wunder.

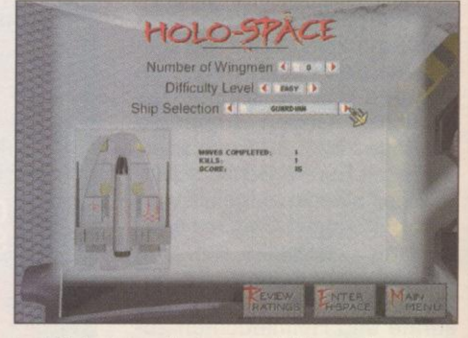




Trotz freundlichem Callsign ("Mother") ein knallharter Brocken: Euer Commander



Der Echsenmann ist ein hervorragender Wingman mit sehr hohen Ambitionen



Im "Holo-Space", dem Ausbildungsflugsimulator, absolviert Ihr Eure Trockenübungen



Links: Für eine bessere Sicht könnt Ihr die Instrumente auch wegschalten

Rechts: Eure Dreierformation unter Beschuß



Links: Ein "Römer" der TOG im Visier. Die bewährte Orientierungshilfe unten rechts kennen wir bereits aus Brabens Klassiker "Elite".

Schwierigkeitsgrad wird quasi nach Euren Anforderungen und Fähigkeiten zusammengeschustert. Wer sich der Situation immer noch nicht gewachsen sieht, übt erst mal im Simulator.

Die Missionen beschränken sich im Wesentlichen auf das Abfliegen von Navigationspunkten, wo dann auch alsbald Feindformationen auftauchen. Hin und wieder müssen Feindschiffe identifiziert, Frachter eskortiert oder abgeschossene Renegaten-Piloten eingesammelt werden. Per Tastendruck lockt Ihr Eure Ziele ein – kommt der Gegner in Reichweite Eurer Bordwaffen, blinkt Euer Fadenkreuz vielversprechend. Das Waffenarsenal setzt sich aus drei Bordgeschützen (Laser, Partikel- und Massenkanone) und drei Raketentypen zusammen.

Die frei zoom- und drehbaren Außenansichten lassen alle erdenklichen Kombinationen zu, Eure selbstkreierte Lieblingsansicht könnt Ihr auf eine der F-Tasten legen. Ein Missionsrekorder, der auch nach dem geflogenen Einsatz noch die Möglichkeit bietet, eventuelle Patzer zu korrigieren, zeichnet Eure Flug- und Kampfkünste auf. Das Debriefing informiert Euch über Eure Erfolgsquote, damit ihr nachvollziehen könnt, wie sich der weitere Spielverlauf entwickelt. Auf einer Karte des Sonnensystems könnt Ihr die Geschehnisse auch optisch nachvollziehen. *fh*

MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Sierra

Genre: Sierra

Schwierigkeitsgrad: einstellbar

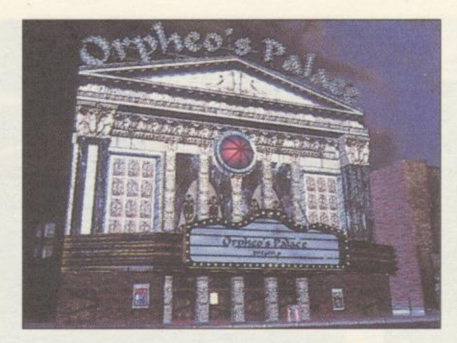
Besonderheiten: zu eigenen Audio-CDs spielbar

Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur;

Grafik: 81%
Sound: 76%

69%



Der Ort des Geschehens: Orpheos Palace, ein heruntergekommener Vaudeville-Tempel im schlimmsten Viertel der Stadt

Theater des Grauens

Are you afraid of the Dark?

Schausteller, Zauberer und andere Angehörige des reisenden Unterhaltungsgewerbes waren schon immer ein seltsames Völkchen. Aus den Hollywood-Schinken der dreißiger Jahre kennen wir sie als zwielichtige Gestalten, die mit dem Teufel im Bunde stehen und auch nicht davor zurückschrecken, dreijährige Kinder zum Frühstück zu verspeisen.

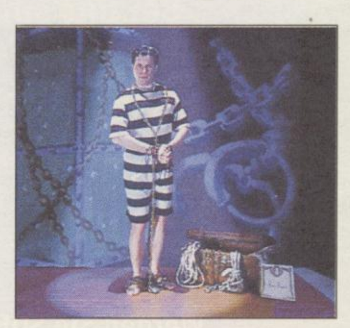
Orpheo gehört zu eben dieser Spezies. Als Vorstand einer Unterhaltungsfamilie hatte er auch keine Skrupel, eine seiner Töchter vor siebzig Jahren ins Limbo zu schicken, wo sie noch heute nach Rache dürstend durchs Niemandsland streift. Orpheo selbst ist zu so etwas wie einem Phantom der Oper geworden, nur das seine Wirkungsstätte so etwas wie ein riesiger Vaudeville-Tempel war. Terry und Alex, zwei Kids, die trotz aller Warnungen das alte Theater betreten, machen recht bald Bekanntschaft mit der geisterhaften Skrupellosigkeit ihres schon seit Jahrzehnten verstorbenen Gastgebers. Der böse Orpheo möchte die beiden nämlich in seine neueste Nummer einbauen. Leider führt der Teleportationstrick direktemang in jenes abseitiges Zwischenreich, in dem schon seine Tochter ein trauriges Dasein fristet.

Nachdem der Bruder schon zu Beginn irgendwo zwischen Heizungskeller und Hölle gefangengehalten wird, müssen wir Terry alleine durch alle Katakomben des verwunschenen Theaters führen, in der Hoffnung, doch irgendwann dem alten Orpheo eins auszuwischen und Alex wieder heim ins Reich der Lebenden zu führen. Leider gibt es da einige Leute, die entschieden dagegen sind. Im Wachsfigurenkabinett sind nämlich die einen oder anderen Figuren recht lebendig. Besonders die Mumie ist im Verfolgen kleiner Mädchen sehr hartnäckig. Erwischt sie Euch, dann habt Ihr die Wahl, noch einmal von vorne zu beginnen, oder da weiterzumachen, wo der Unhold zugeschlagen hat. Die Bilder des Spiels selbst sind teils digitalisierte Fotos, teils gerenderte Räumlichkeiten, in denen sich Edgar Allan Poe (dem wir im Verlauf des Abenteuers übrigens auch einmal begegnen) äußerst wohl fühlen würde. Animationstechnisch gesehen passiert aber nicht sehr viel: Da blinkert ab und zu einmal ein Auge, vielleicht gibt es auch da und hie ein Überblenden von einem Bild zum nächsten. Von einem 3D-Scrolling durch die verschiedenen Lokalitäten ist aber nicht viel zu sehen. Die Steuerung des Spiels ist übrigens denkbar einfach. Als Cursor dient Euch ein kleiner Zeigefinger, der beim Wandern über den Bildschirm immer in die Richtung zeigt, wo es langgeht. Trifft man dabei auf ein interessantes Objekt, wird aus dem Zeigefinger eine ganze Hand und Ihr könnt ein weiteres Teil in Euren Rucksack stopfen. Klickt Ihr nun im Verlauf des Spiels auf den passenden Hotspot, wird das Objekt im Rucksack automatisch damit kombiniert. Da gibt es kein mühsames Durchsuchen des Inventars mehr, alles geschieht vollautomatisch. Und um die ganze Angelegenheit ein wenig aufzulockern, werden in entscheidenden Situationen Digisequenzen geladen. Dann dürft Ihr Euch zurücklehnen und lauschen, was es Wichtiges zu vermelden gibt. *ps*


Der Glanz vergangener Tage: Willkommen im Theater des Grauens


Teifi, Teifi, Teifi! Selbst an Orpheos Palace scheint Halloween nicht spurlos vorüber zugehen


Heizungskeller waren schon immer ein Hort des Schreckens


Selbst der große Houdini ist hier gefesselt



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Viacom
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: englische Sprachausgabe
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: Super VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 2 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 74%
Sound: 69%
64%

Gut

Eindeutig an die jüngere Spieleklientel wendet sich Viacoms Abenteuer um wahnsinnige Zauberer und naseweise Kinder. Hier macht man es dem Spielenovizen wirklich leicht, sowohl was Bedienbarkeit und die Knackigkeit der Puzzles angeht. Hartgesottene Adventure-Cracks werden dieses Spiel schon nach relativ kurzer Zeit durchgeklickert haben. Aber an die hat man hier wohl weniger gedacht. Immerhin scheuchen wir hier 14jährige Kinder durch ein Theater, das so gruselig ist wie eine Geisterbahnfahrt auf Pützchens Markt. Die Grafiken sind stimmungsvoll und aufwendig gerendert. Dafür ist die Sprachausgabe zwar professionell, aber leider auf englisch, was den Spielerkreis wieder auf die beschränkt, die dieser Sprache mächtig sind.

SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hamburg · Großer Burstah 50-52
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

DV= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt* **Preis***= *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.* **Versandkosten** *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

IBM-PC

Titel	Version	Preis
1869	DV	79,90DM
1942-Pac. Air War	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	DA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Arena-Elder Scrolls	DV	in Vorb.
Armored Fist	EA	69,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	DV	44,90DM
Battletoads	DA	64,90DM*
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
B. C. Racers	DA	in Vorb.
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Big Red Adventure	DV	69,90DM
Biing	DV	79,90DM*
Biosphere	??	in Vorb.
Blackhawk	DV	69,90DM
Bloodnet	DA	69,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	69,90DM*
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika i. A.	DV	39,90DM
-Data 2 Superschiffe	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Civilization	DV	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cyber Judas	??	in Vorb.
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delta 5	EA	69,90DM
Delta 5	DV	79,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM*
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM*
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Große Rallye	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	79,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	74,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	DA	79,90DM
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DV	74,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	49,90DM
Elder Scrolls	EA	69,90DM
Elder Scrolls	DV	in Vorb.
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	89,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM*
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	129,90DM*
Flugsimulator 5.1	EA	99,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	69,90DM*
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	in Vorb.
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Assasins	??	in Vorb.
Ishar 3	DV	69,90DM
Jungle Strike	EA	69,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	69,90DM*
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM*
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Klik´n´Play	DV	84,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	74,90DM
Legionen	DV	69,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM*
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Oldtimer	DV	79,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
-Update	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	in Vorb.
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quarantine	DV	79,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DA	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Serpent Isle (Ult. 7 II)	DA	79,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Silverball	DA	59,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Scen.	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	??	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb.
Space Federation	DA	69,90DM
Space Hulk	DA	79,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Stonekeep	??	in Vorb.
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM*
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM
Superkarts	DA	84,90DM*
Super Street Fighter 2	DV	69,90DM*
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	89,90DM
The Big Red Adventure	DV	79,90DM
The Greatest	DV	64,90DM
The Last Dynasty	??	in Vorb.
The Perfect General 2	??	in Vorb.
The Scottish Open	??	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM*
Tower Assault	DA	54,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM*
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 7 II	DA	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
Virtual Pool	??	in Vorb.
Vital Light	DA	in Vorb.
Wake of the Revenger	DA	79,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM
Wizardry 7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.
World Cup Year ´94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
X-Wing	DA	84,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM

CD-ROM

Titel	Version	Preis
7 th Guest	DA	29,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM*
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	in Vorb.
Aegis-Guardian of F.	DV	79,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM*
Alien Logic	DA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Al-Quadim	DV	69,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
American Civil War	??	in Vorb.
Apache	DA	in Vorb.
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	69,90DM
Armored Fist	DA	79,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	79,90DM*
Battle Chess Comp.	??	in Vorb.
Battle Drome	DV	in Vorb.
Battle Race	DA	69,90DM*
B. C. Racers	DA	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Bund. Manager 3 Supporter	DV	49,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	DV	79,90DM
Buzz Aldrin	DA	89,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	99,90DM*
Cheartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Civilization & Colonization	DV	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Colonization	DV	89,90DM
Colonization & Civilization	DV	89,90DM
Comanche Compil.	DV	89,90DM
Command & Conquer	DA	89,90DM*
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DA	74,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Conspiracy	DV	29,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Critical Path	DV	99,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DA	89,90DM
Cyberia	DV	in Vorb.
Cyberwar	DA	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Cyclones	DA	79,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM*
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
David L. Golf/F. 1 GP	DA	64,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Death Gate	EA	in Vorb.
Delta 5	EA	in Vorb.
Delta 5	DV	in Vorb.
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	84,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM*
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM*
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dune	DA	29,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dune 3	DV	89,90DM*
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM*
Eight Ball Deluxe 2	DA	49,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	84,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Empires	DV	69,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM*
Flight Unlimited	EA	79,90DM*
Flight Unlimited	DV	in Vorb.
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontier	DV	79,90DM*
Full Throttle	DV	in Vorb.
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gateway 2	EA	69,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	EA	in Vorb.
Hand of Fate	DA	29,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heimdall 2	DA	79,90DM
Hell	DV	79,90DM
Heretic	DA	in Vorb.
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hidden Below	DA	69,90DM
History Line	DV	64,90DM
Hokum KA 50	??	in Vorb.
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	69,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Inferno	DV	99,90DM
Innocent II	??	in Vorb.
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Angel	??	in Vorb.
Iron Assault	DA	79,90DM*
Iron Cross	EA	79,90DM*
Jagged Alliance	??	In Vorb.
Journeyman Project	DA	69,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA 50 Hokum	??	in Vorb.
Kind of Magic	DV	49,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick´n´Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DA	39,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia	DA	29,90DM
Legend of Kyrandia 2	DA	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM*
Lemmings III	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	69,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DA	79,90DM*
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
-Hidden Worlds	DV	in Vorb.
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Marco Polo	DA	74,90DM*
Master of Magic	DV	89,90DM*
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Might & Magic Triol.	DV	84,90DM
-Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
-Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Monthy Python	EA	79,90DM
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Fighters	DV	89,90DM*
Navy Strike	DA	89,90DM*
NBA Live 95	DA	in Vorb.
NCAA Basketball	DA	in Vorb.
NHL Hockey ´95	DA	79,90DM
Nick Faldo Golf	DA	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM*
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
-Update	DV	in Vorb.
Pacific Strike	DA	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
PSI Master	DV	89,90DM*
Quarantine	DV	79,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	84,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM
Rebel Assault	DV	79,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM*
Retribution	DA	69,90DM
Return to Ringworld	??	in Vorb.
Return to Zork	DA	84,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	89,90DM
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
Sim Ant	DA	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim Earth	DA	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb.
Space Ace	??	in Vorb.
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	84,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	EA	84,90DM
Star Trek	DV	99,90DM*
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Next Gen.	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
Superkarts	DA	89,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM*
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	84,90DM
Tank Commander	??	in Vorb.
Temptation	DV	89,90DM*
TFX	DA	89,90DM
The Big Red Adventure	??	in Vorb.
The Hidden Below	DA	69,90DM
The Last Dynasty	??	in Vorb.
The Lost Eden	DA	79,90DM*
The Scottish Open	??	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Ticonderoga	DA	79,90DM*
Tie Fighter	DA	79,90DM*
Total Distortion	EA	99,90DM*
Tower Assault	DA	64,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	in Vorb.
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO/Master of Orion	DV	69,90DM
UFO 2 (X-COM)	DV	89,90DM*
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	DA	84,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM*
USS Ticonderoga	DA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.
Virtual Pool	??	in Vorb.
Vollgas	DV	in Vorb.
Voyeur	DA	84,90DM
Voyeur	DV	in Vorb.
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Wake of the Revenger	DA	79,90DM*
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
War unlimited	DV	84,90DM*
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	in Vorb.
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	84,90DM
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
World Cup Year ´94	DA	69,90DM
X-Com Terror of the Deep	DV	89,90DM*
X-Wing Collection	DA	64,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM*
Zephyr	DV	84,90DM*
Zeppelin	DV	84,90DM*

GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	59,90DM
Analog Pro	69,90DM
Gamepad	44,90DM
Eliminator Gamecard	49,90DM
Phoenix	219,90DM

JOYSTICKS CH

Artikel	Preis
Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach II	64,90DM
Mach III	74,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM

SOUNDBLASTER

Artikel	Preis
16 Value Edition	199,90DM
16 Multi CD	269,90DM
16 Multi CD ASP	339,90DM
16 SCSI-2	339,90DM
16 SCSI-2 ASP	409,90DM
AWE 32	539,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel	Version	Preis
7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alienbreed 3	DA	39,90DM
Alien Olympics	DV	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
A-Train Classics	DV	44,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Battle Isle Data 2	DA	49,90DM
Battle Team	DA	49,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bump´n´Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bureau 13	DV	64,90DM*
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cross Check	DV	44,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dragonstone	DA	54,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Elite 2	DV	59,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Flight of Amazon Queen	DV	74,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	49,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
International Cricket	DA	49,90DM*
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3 Euro Challenge	DV	49,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lollypop	DA	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matthäus	DV	64,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	69,90DM
Overlord	EA	64,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Quarter Pole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	54,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Skidmarks	DA	49,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Space Acadamy	DA	in Vorb.
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
Theme Park	DV	54,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM*
Vital Light	DA	64,90DM*
Wing Commander 1	DV	49,90DM
World Cup Year	DA	64,90DM
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA 1200/4000

Titel	Version	Preis
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	49,90DM
Biing	DV	84,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Bump´n´Burn	DA	64,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM*
Brutal	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.
Elite 3	DV	79,90DM*
Fields of Glory	DV	69,90DM
Frontier	DV	79,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Lemmings 3	DA	54,90DM
Lion King	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Oldtimer	DV	69,90DM
Overlord	DA	64,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Shaq Fu	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	64,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

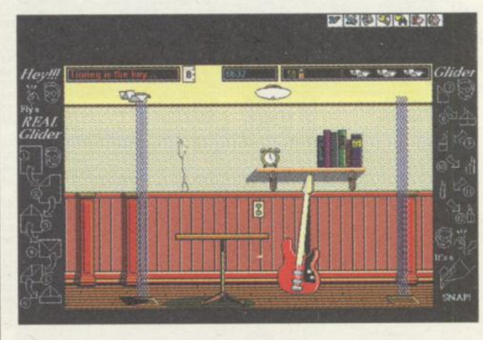
AMIGA CD 32

Titel	Version	Preis
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Olympics	DV	49,90DM*
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bump´n´Burn	DA	54,90DM
Bureau 13	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	59,90DM
Cyberwar	DA	in Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Extractors	DA	in Vorb.
Fields of Glory	DV	64,90DM
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.
Frontier	DV	79,90DM*
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Guardian	EA	54,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	49,90DM*
Jungle Strike	DA	64,90DM
Kingpin	DA	34,90DM*
Lemmings	DA	49,90DM
Litil Divil	EA	54,90DM
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Mega Race	DA	in Vorb.
Oldtimer	DV	74,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Simon the Sorcerer	EA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	64,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Star Crusader	DV	64,90DM*
Subwar 2050	DV	64,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	DA	54,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
World Cup Golf	DA	54,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Softsale!
"Wie immer Begeisterung pur"

Und er fliegt doch

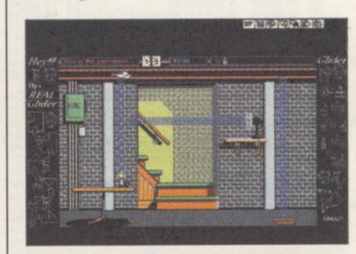
Glider



Der Ton macht die Musik: Mit unserem kleinen Schweber können wir auch andere Saiten anschlagen

Oh, wie glückselig waren die Zeiten, als man mit so anspruchslosen Vergnügungen wie dem Falten von Papierflugzeugen noch ganze Nachmittage verbringen konnte. Am besten eigneten sich wegen der Aufwinde Kirchen und andere hohe Gebäude.

In *Glider* von Casady & Greene müßt Ihr nun versuchen, einen kleinen Papierflieger mit der Hilfe von windigen Luftschächten durch ein ganzes Haus treiben lassen. Daß dieses Unternehmen nicht so einfach ist, wie es anfangs klingt, dafür sorgen alleine schon die stehenden und fliegenden Hindernisse, auf die unser kleines Flugzeug auf seiner langen und gefährlichen Reise trifft.



Auch diverse Luftströmungen im Keller sind kein Problem

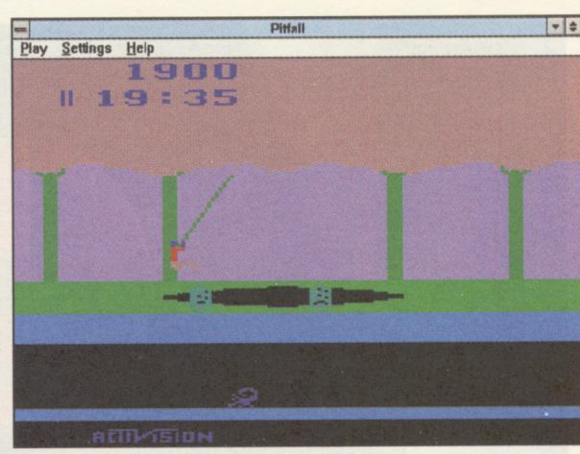
Ballons zum Beispiel sind zwar lustig anzuschauen, bei einem unfreiwilligen Zusammenprall mit unserem Flugobjekt entfalten sie aber ihre ganze Tücke und sorgen für einen vorzeitigen Absturz. Außerdem solltet Ihr es tunlichst vermeiden, auf irgendwelchen Tischen oder Regalen zu landen, denn dann ist das Spiel nämlich beendet. Manchmal bleibt es aber nicht aus, gerade diese Hindernisse direkt anzusteuern, wenn Ihr solche Extras wie Wecker (Extra-Punkte), Batterien (Extra-Energie) oder Gummis (mit ihnen könnt Ihr Ballons abschießen) aufsammeln wollt. Dann heißt, mit Geschick den Flieger so hin und her zu pendeln, daß er das Item zwar aufsammelt, aber ansonsten nicht hängenbleibt.

Sind die Level in den obersten Stockwerken des Hauses noch recht simpel, geht es im Kellergeschoß so richtig rund. Denn bevor Ihr Euch hier von Raum zu Raum hangelt, muß erst einmal das Licht eingeschaltet werden, ansonsten sieht es ziemlich duster aus. Habt Ihr schließlich ein Haus durchflogen, wartet schon das nächste auf Euch. Auch wenn dieses Spiel schon seit einiger Zeit sein Mac-Publikum hat: Als kleines Pausenspiel ist es allemal dazu angetan, erzürnten Chefs einen weiteren Vorwand zu liefern, Spiele am Arbeitsplatz zu verbieten. *ps*



Old Soldiers never die – they just fade away

Atari 2600 Action Pack for Windows



Amazonig: Pitfall Harry schwingt sich rüber

Hinter diesem überlangen und wenig poetischen Titel verbirgt Activision ein Fest für Computer-Archäologen und Spiele-Freaks der ersten Stunde. Die amerikanische Softwarefirma konnte sich bereits Anfang der achtziger Jahre als erster unabhängiger Entwickler etablieren und produzierte in der Folgezeit einen Konsolenhit nach dem anderen. Noch heute schwärmen Kenner von den seeligen Atari-2600-Zeiten, als es noch kaum mehr als ein paar kruder Pixel und einem jämmerlichen Soundtrack bedurfte, um die Spieler in adrenalingeschwängertem Verzücken vor den Fernseher zu nageln. Namen, wie etwa das unvergessene Amazonasspektakel "Pitfall" oder John Van Ryzin's "H.E.R.O." versetzen noch heute Konsolengruftis in allerhöchste Erregung. Was wirklich hinter diesen geheimnisvollen Großprogrammen steckte, davon kann sich jetzt jeder PC-Besitzer selber überzeugen. Activision ist in sich gegangen und hat ganz tief im Fundus gebuddelt, um die Dinosaurier der Computerunterhaltung auf CD-ROM, beziehungsweise Diskette zu bannen. In der ersten Ausgabe, der auf drei Teile angelegten "Atari 2600 Action Pack"-Reihe findet der gespannte Historiker gleich fünfzehn der ehemaligen Konsolenknaller. Neben den jeweiligen unter Windows-spielbaren Programmen, trifft der einschlägig Interessierte auf informative Texte zu den jeweiligen Programmierern und wichtige Tips & Tricks. Hier die fünfzehn Perlen im Schnelldurchlauf:

Kaboom

Ein Anarchist der ersten Stunde bewirft uns vom oberen Bildschirmrand mit Bomben, die wir mit einem dreiteiligen "Breakout" Paddel auffangen müssen. Rollte eine Bombe bis zum unteren Bildschirmrand durch, verschwindet ein Paddelteil.

Pitfall

David Cranes Megaseller ist einer der Urväter des Jump'n'-Run-Genres und noch heute für jede Menge Spaß gut. Unser Held wetzt durch den von rechts nach links scrollenden Amazonas-Dschungel und weicht hüpfend Baumstämmen und allerlei Urwaldgetier aus.

River Raid

Der Oldie unter den Vertikalscrollern! Ihr düst mit einem Jet durch ein mehr oder weniger enges Flußtal und erwehrt Euch dabei fliegender und schwimmender Feinde. Damit der Flugsaft nicht ausgeht, ist unterwegs jede Menge Sprit verteilt. Das Programm wurde übrigens von Carol Shaw programmiert, einer der ersten Frauen im Geschäft.

Boxing

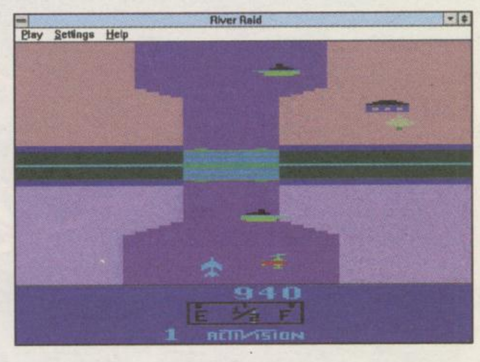
Wer braucht schon Henry Maske? In Bob "Hardball" Whiteheads-Sportspiel sehen wir den Ring von oben (!) und lösen mit der Tastatur linke und rechte Haken aus. Wirkt aus heutiger Sicht ganz schön antik und strahlt einen geradezu naiven Reiz aus.

Chopper Command

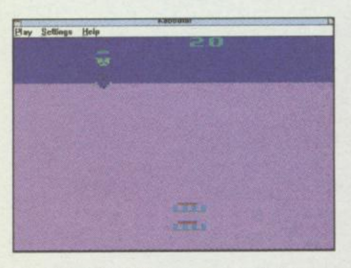
Schon wieder ein Klassiker. Ihr düst mit dem Helikopter über den Bildschirm und schießt auf alles, was sich in der Luft und am Boden bewegt. Der "Defender"-Klone gehört zu den absoluten Megasellern für den Atari 2600.

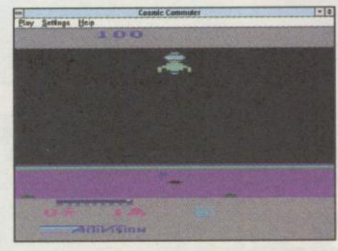
Gut

Ist das wirklich alles erst zehn Jahre her? Wenn man sich durch Activisions Historiensammlung klickt, wird man nachdrücklich an die Vergänglichkeit des Seins erinnert: "Mein Sohn, auch dein Rechner endet einmal als Sondermüll". Spiele, denen man in den frühen Achtzigern Nächte, Wochen und Monate opferte, taugen heute gerade mal für die Unterbrechung des Büroschlafs. Und doch, diese Veteranen mit der kruden Grafik und dem fürchterlichen Sound gehören zumindest spielerisch nur bedingt zum alten Eisen. "H.E.R.O." und "Pitfall" z.B. wissen auch heute noch zu gefallen. Trotzdem können wir diese pittoreske Sammlung nur harten Zockern der ersten Stunde oder historisch Interessierten anbieten, alle anderen sind mit einer durchschnittlichen Shareware-Sammlung besser bedient. Der Leser verzeihe mir, das ich trotzdem ein Lächeln auf das Wertungsfoto zaubere - Meine Rührung hat mich übermannt und ich bringe es nicht übers Herz diesen alten Kämpen weh zu tun. Und irgendwie sind sie ja dann doch alle unersätzlich, meine vergangenen Geliebten.

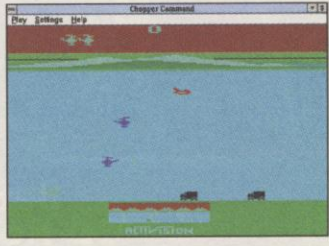


Feurig: River Raid für harte Kämpfer. Im nachhinein ist es schon erstaunlich, womit sich unsereins damals verlustiert hat.

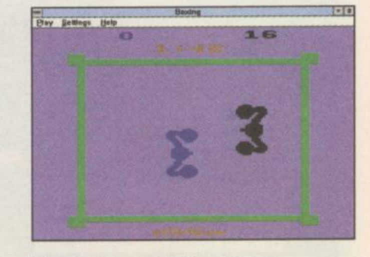

Bombig: Bei Kaboom knallt's, daß die Fetzen fliegen



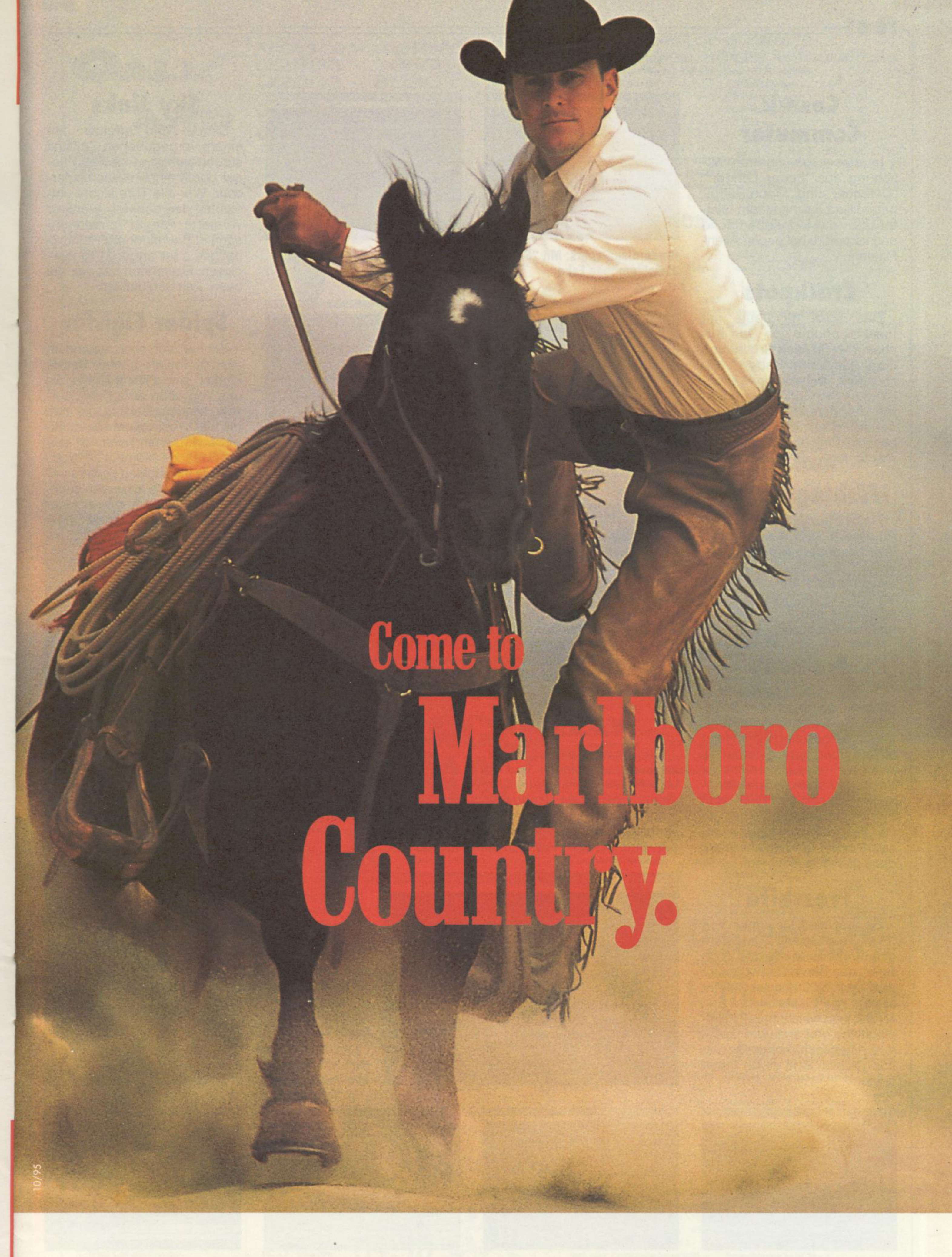
Intergalaktisch: Mit "Cosmic Commuter" im Weltraum



Hubschrabschrab: Mit dem "Chopper Command" unterwegs



Maske kommt: Rechter "Boxing"-Haken


Come to
Marlboro
Country.

Cosmic Commuter

In dieser gelungenen Mischung aus "Lunar Lander", "Defender" und "Moon Patrol" patrouilliert ihr mit einem Gleiter über die Mondoberfläche und kämpft dabei gegen Alien-Raumer.

Crackpots

Das Spiel für Leute mit Insektenphobie von Dan Kitchen, dem kleinen Bruder von Gary "Keystone Kapers" Kitchen. Die sechsbeinigen Krabbler stürmen in Wellen unseren unsicheren Balkon und wir zermatschen sie möglichst geschickt mit unendlichen Blumentöpfen.

Fishing Derby

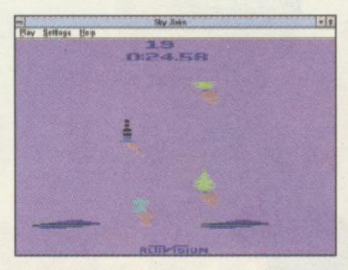
Das erste elektronische Angelspiel der Weltgeschichte. Wer besonders geschickt den Haken auswirft, der holt die dicksten Aale an Land. Doch Vorsicht, in der Tiefe lauert der schwarze Hai nicht nur auf unseren Fang.

Freeway

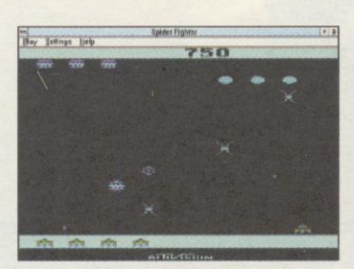
"Frogger" läßt grüßen. In diesem abgedrehten Stück Software-Geschichte steuert Ihr ein aufgescheuchtes Huhn sicher über eine achspurige Autobahn oder auch nicht. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad wird das Federvieh bei Berührung entweder an den Ausgangspunkt zurückversetzt oder landet alternativ dazu gleich im Kochtopf.

Frostbite

So hat der Designer von "PGA Tour Golf 486" angefangen. Frostbite wurde das letzte Spiel, das Steve Cartwright für das Atari 2600 entwickelte. Ihr springt von Eisscholle zu Eisscholle und weicht dabei Killerpinguinen und anderem Getier aus. Wer im Wasser landet, der holt sich eine große Frostbeule.



Hindernisparcours: Mit "Sky Jinks" um jede Ecke



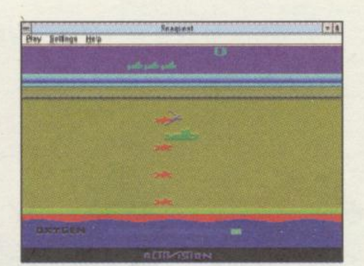
Igittigitt: "Spider Fighter" als moderner Kammerjäger

Grand Prix

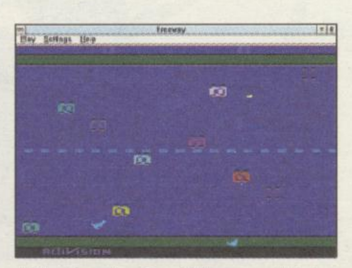
Gentlemen, start your Engines. David Cranes "Grand Prix" war das Rennspiel für Ataris Spielekonsole. Auf einem horizontal scrollenden, völlig geraden (!) Parcour schlängelt Ihr Euch durch die Reihen der Computerfahrer. Die werden natürlich immer besser und schneller – Hektik garantiert.

H.E.R.O.

Der Urvater eines ganzen Sackvolls von Klonen. In John Van Ryzins Spiel steuert Ihr einen fliegenden Rettungsmann durch immer komplexer werdenden Minenschächte auf der Suche nach Verschollenen. Störende Wände werden dabei einfach weggesprengt, Ungeziefer mit dem Laser terminiert. Auch nach über zehn Jahren eine echte Bereicherung der Spielebibliothek.



Blub Blub: Mit "Seaquest" in tiefste Tiefen



Hühnerpein: Der "Freeway" ist nichts fürs Federvieh

Seaquest

Hat natürlich nicht viel mit der gleichnamigen Fernsehserie gemein. "Under the Sea". Ihr taucht mit begrenztem Luftvorrat ab, tuckert über den Bildschirm, sammelt Taucher auf und hütet Euch vor angreifenden U-Booten und Raubfischen. Das erste U-Boot-Spiel auf dem Markt. Verblüffung am Rande: Als Inspiration diente Programmierer Steve Cartwrigth Wolfgang Petersens "Das Boot".

Sky Jinks

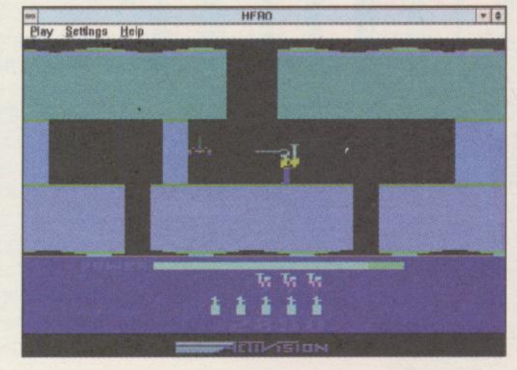
Simpel und effektiv: Mit einem vorgegebenen Zeitlimit steuert Ihr einen kleinen Flieger durch einen Hindernisparcour. Wer alle Tore sicher umschifft, der punktet, weniger versierte Flieger landen unsanft in Baumkronen, Heißluftballons oder anderen Hindernissen. Gewonnen hat, wer die beste Zeit herausfliegt.

Spider Fighter

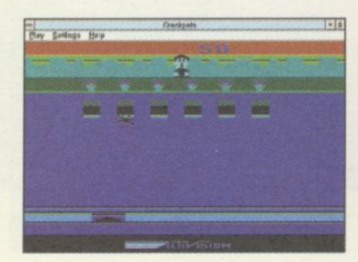
Erinnert sich noch jemand an "Space Invaders". In "Spider Fighter" sind's keine Aliens, die uns von oben aufs Dach purzeln, sondern Gebilde, die man mit viel Wohlwollem als Insekten ausmachen kann. Im entscheidenden Moment zerlegen sich die insektoiden Mutterschiffe. Wir steuern von unten dagegen und ballern mit unserer fahrbaren Station was das Zeug hält.

vw

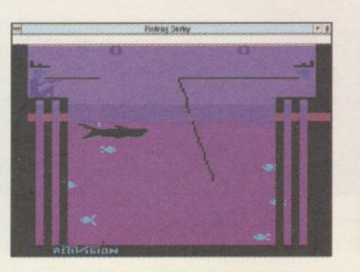




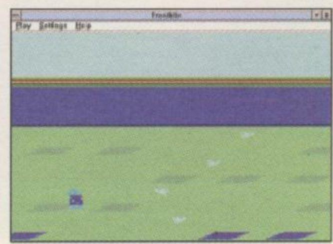
Hilfe: Der H.E.R.O.-Held seilt sich ab. Ein wenig erinnert er ja schon an Karlson vom Dach, aber unser Fliegefix ist auch noch ein kleiner Bombenleger



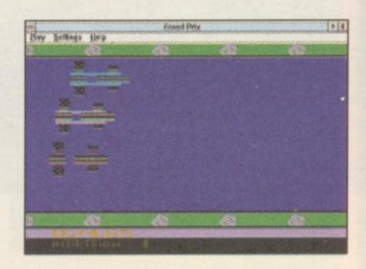
Hau drauf: In "Crackpot's" regnets Blumentöpfe



Petri heil: In "Fishing Derby" auf großem Fang



Bibber: In "Frostbite" wird eiskalt gehüpft



PS-Boliden: "Grand Prix" für Nachwuchs-Schumachers

CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr
Versandanschrift: S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Neues Ladenlokal !!!
Dortmund-Hörde/Hörder Rathaustraße
In der Hörder- Fußgängerzone / 0231 - 432763

ANGEBOTE nur für Shop Dortmund und solange Vorrat reicht.

CD Dark Forces	DV	99,95
CD Panzergeneral	DA	79,95
PC Panzergeneral	DA	79,95
CD Rise o.t. Triad	DA	59,95
PC Rise o.t. Triad	DA	59,95

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	**DV**	**x84,95**
Aladin	DA	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3 -	DA	
Tower Assault	DA	x54,95
Amored Fist	**DV**	**79,95**
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battledrome	DV	39,95
Big Red Adventure	**DV**	**64,95**
Biing	DV	x77,95
Blackhawk	DV	64,95
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager -		
Hattrick Supporter	**DV**	**44,95**
Bureau 13	**DV**	**69,95**
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	**DV**	**69,95**
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	**DV**	**79,95**
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Decent	**DA**	**74,95**
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Der Reeder	DV	x74,95
Die Siedler	DV	74,95
Discworld	**DV**	**69,95**
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Elite 3	DV	x79,95
FIFA Soccer	DV	59,95
Fifth Fleet	EV	79,95
Flight Comander 2	EV	79,95
Hokum KA - 50	**DV**	**74,95**
Hugo	**DV**	**59,95**
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	**DV**	**x87,95**
Jet Strike	EV	54,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Klik & Play	**DV**	**79,95**
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	**DV**	**84,95**
Mechwarrior 2	DA	i.V.
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Metal Marines	DV	x59,95
Metal Maschines	DV	x59,95
Mortal Combat 2	**DA**	**67,95**
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Psycho Pinball	DA	i.V.
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Retribution	DA	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Shanghai 2	**DV**	**69,95**
Sim City 2000	DV	74,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Federation	DA	69,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm -	DV	
schoner	DV	54,95
Stone Race	**DV**	**64,95**
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Streetfighter 2 Turbo	DV	x67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	**DV**	**37,95**
Transport Taycoon	DV	89,95
Transport Taycoon -		
World Editor	**DV**	**x34,95**
Ultima 7	DV	34,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	**DV**	**84,95**
X -Wing Compilation incl.		
B-Wing und A-Wing	**DV**	**69,95**

Discworld
deutsche Version
CD-ROM 79,95
PC 3,5" 69,95

PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
1942 Pacif.AirWarGol	**DA**	**64,95**
Aces of the Deep	DV	77,95

Across the Rhine
DV x84,95

Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
Alien Logic	DA	x79,95
Alone in the Dark 1	**DV**	**39,95**
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,95**
Alone i. t. Dark 3	**DV**	**84,95**
Amored Fist	DV	79,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	x74,95
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95

Biing
DV x67,95

Bolo	**DA**	**49,95**

PC-CDRom

Dungeon - Master 2
DV x74,95

DXXM 1+2 Utilities	EV	39,95
Discworld	**DV**	**79,95**
Dragon Lore	DV	69,95
Dune 2	**DV**	**39,95**
Earth Siege	DV	79,95
Ecstatica	DA	79,95
Elite 3	**DV**	**x79,95**
FIFA Soccer	DV	67,95
Flight o.t.Amaz. Queen	DV	x74,95
Full Throttle	??	i.V.

Gobliins 4
"Woodruff and the Schnibble....."
DV 74,95

Guilty	DV	59,95
Hammer of Gods	**DV**	**74,95**



STAR
DARK FORCES
WARS
89,95

CD - ROM Version
deutsche Sprachausgabe
mindest. 8 MB erforderlich

BMP Hattr.Supporter	**DV**	**44,95**
Bureau 13	**DV**	**79,95**

Bioforge
DV 87,95

Chessmast.4000Turbo	EV	69,95
Colonizat.+Civilisat.	**DV**	**89,95**
Comanche incl. Data 1 + 2 und		
10 Bonusmissionen	DV	59,95
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	89,95
Cyberia	DV	87,95
Cyclemania	DA	74,95
Dark Sun 2	**DA**	**79,95**
Das Amt	**DV**	**84,95**
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Dawn Patrol	DV	84,95
Death Gate	EV	i.V.
Decent	**DA**	**74,95**

Der Panzergeneral
DA 69,95

Der Reeder	**DV**	**x74,95**
Die Höhlenwelt Saga	DV	77,95

Heretic
DA x77,95

Intern. Tennis Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x79,95
Jungle Strike	EV	x74,95

Kings Quest 7
DV 79,95

Klik&Play
DV 79,95

Larry Collec. 1 - 6	**DA**	**77,95**
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	EV	69,95
Lode Runner	DV	74,95
Lost Eden	**DA**	**74,95**
Lost Eden	DV	x84,95
Magic Carpet	**DV**	**89,95**
Magic Carpet Data	**DV**	**x39,95**
Master of Magic	DV	84,95
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Mephisto -		
Schachprogramm	**DV**	**74,95**
NASCAR Racing	DA	79,95
NBA Life 95	DA	x89,95



PC-CDRom

Navy Strike		i.V.
NHL Hockey 95	DA	74,95

Noctropolis
DV 87,95

Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	DV	84,95
PGA Golf 486	DA	87,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95

Pinball Fantasies Deluxe
DA 59,95
8 Tische (davon 4 neu)

Pinball Illusions	DA	i.V.
Pinball Wizard 2000	DA	x69,95
Quest for Glory 4	DA	x79,95
Rebel Assault	**DV**	**69,95**

PC-CDRom

Wing - Comander 3
DV 94,95

X-Wing incl. aller Zusatzmissionen und 10 Bonusmissionen DA 59,95

UFO-Nachfolger
X - COM
deutsche Version
84,95

Zephyr	DV	74,95



Star Trek The Next Generation
CD-ROM
deutsche Version
94,95
Erscheinungstermin ca. Ende April

Renegade	DA	x77,95
Retribution	DA	69,95
Rise of the Triad	**EV**	**59,95**
Sam & Max	DV	89,95

Sens. World of Soccer
DV x64,95

Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	**DV**	**x79,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive -		
Tecnical Manuel	**EV**	**99,95**
Star Trek Next Gener.	DV	x94,95
Strike Comander und Privateer incl.		
aller Zusatzmissionen und		
Speech Packs	**DA**	**84,95**
Stonekeep	DA	x87,95
Superkarts	DA	x87,95
Syndicate + Data	DV	89,95
System Shock	DV	79,95

Temptation Sammlung :		**89,95**
o Lands o. Lore	**DV**	
o Hand of Fate	**DV**	
o Indy Car + Data	**DA**	
o 7th Guest	**DA**	

Angebote !

CD Syndicate +Data	**DV**	**x34,95**
CD SSN 21 Seawolf	**DV**	**x34,95**
CD Privateer + aller Data's	**DA**	**x34,95**
CD Wing Comander 2 -		
incl. aller Data's	**DA**	**x34,95**
CD Strike Comander -		
incl. aller Data's	**DA**	**x34,95**
CD Shadow Caster	**DA**	**x34,95**

X = Erscheinen ca. am 28.04.95

CD Formula One GP	**DA**	**34,95**
PC Formula One GP	**DA**	**34,95**
CD Dog Fight	**DA**	**34,95**
PC Dog Fight	**DA**	**34,95**
CD F 117 A Nighthawk	**DA**	**34,95**
PC F 117 A Nighthawk	**DA**	**34,95**
CD F15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**
PC F15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**
CD Pirates Gold	**DV**	**34,95**
PC Pirates Gold	**DV**	**34,95**
CD Gunship 2000	**DA**	**34,95**
PC Gunship 2000	**DA**	**34,95**

Gravis Joystick - Analog Pro	**59,95**
Gravis Game Pad	**39,95**



Decent 74,95
CD-ROM oder PC 3,5"
Modem & Netzwerk
3D Actionspiel

Rise o. t. Triad 59,95
CD-ROM oder PC 3,5"
Modem & Netzwek

Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
U.F.O. und Master of Orion/Angebot-		
solange Vorat reicht	**DV**	**64,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95

US Navy Fighter
DV 89,95

USS Ticonderoga
DA x79,95

Warcraft	DV	74,95
Whacky Wheels	DA	54,95
Wings of Glory	**DV**	**69,95**
Wing Comander Teil 1 und 2 -		
incl. aller Zusatzmissionen und		
Speechpacks	**DA**	**64,95**

Preisreduzierung !

Original Creativ Soundkarten:

Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	**Neu**	**189,95**
	Alt	**199,-**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	**Neu**	**249,95**
	Alt	**269,-**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**Neu**	**299,95**
	Alt	**329,-**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	**Neu**	**299,95**
	Alt	**319,-**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	**Neu**	**349,95**
	Alt	**379,-**

Versandkosten : Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.
Abkürzungen : DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigerte Ware brechnen wir 15,-DM pauschal.

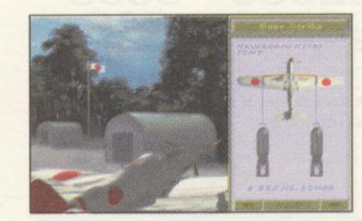
Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern!!!

Pacific Air War

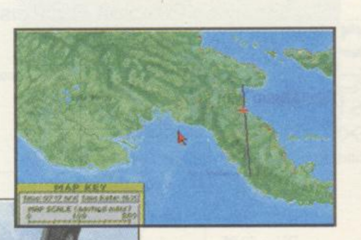
1942 Gold

Ein Jahr nach Veröffentlichung des Spiels *1942 – Pacific Air War,* kommt nun eine "Multimedia"-Variante der Kampfflugzeugsimulation auf den Markt. Noch immer dreht sich alles um das Kriegsgeschehen im Pazifik nach der verheerenden Niederlage der Amerikaner in Pearl Harbour. In das ehemalige DOS-Spiel wurden sechs neue Flugzeuge, darunter die Nakajima KI-84 und die Lockheed P-38F Lightning, eingebaut. Die Luxusausgabe enthält 300 neue Missionen im Einzeleinsatz-Modus, sowie die Zusatzszenarien Philippinen und Neuguinea. Die Zweispieler-Option im Modemspiel wurde mit 200 speziell für diese Variante entworfenen Einsätzen versehen. Zusätzlich zum DOS-Programm enthält die CD einen Windows-Multimedia-Teil, in dem Ihr Euch von einen Fluglehrer mit Originalfilmaterial aus dem zweiten Weltkrieg in die hohe Kunst des Fliegens einführen lassen könnt. Hier erfolgt auch eine detaillierte Einweisung in die Bestandteile und Bordinstrumente der im Spiel enthaltenen Flugzeuge. Weiterhin lassen sich Informationen zu Schiffen und Befehlshabern des Pazifikkrieges abrufen.

Auch ein Jahr später kann sich die vor allen optisch (detaillierte Himmels- und Wasserstrukturen) gelungene Simulation noch locker sehen lassen. Trotz einiger netter Features wie z.B. scrollende 360-Grad-Umsicht im Cockpit, Tailgunner bei einigen Jagdbombern und einem guten Missionbuilder, kann *1942* den Aces von Dynamix nicht ganz das Wasser reichen. *fh*



Die Wahl der Bewaffnung richtet sich ganz nach der Missionsart



Oben: Wie weit noch? Auf der Karte checkt Ihr die Entfernungen der Einsätze.

Links: Die Lockheed P-38F Lightning im Visier

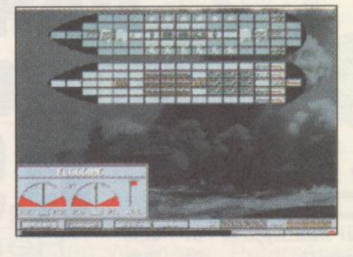


Brennender Stahl

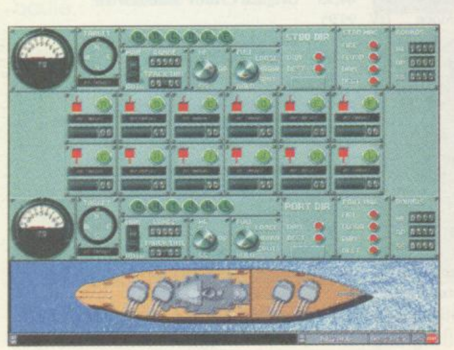
Great Naval Battles III

Freunde der gediegenen Schlachtensimulationen werden wahrscheinlich schon länger darauf gewartet haben: Mit *Great Naval Battles III* liegt nun endlich der dritte Teil der Burning Steel-Reihe vor. Und wie man es sich schon dachte: geändert hat sich so gut wie gar nichts. Genaugenommen kann man in diesem Fall sogar getrost von einer Datendiskette sprechen. Nachdem Ihr in den ersten beiden Teilen den Atlantik vom Feind säubern durftet, ist der Schauplatz diesmal der Pazifik. Hier heißt es Japan gegen die USA und Ihr dürft Euch die Seite aussuchen, auf der Ihr kämpfen wollt.

Ist das Tutorial am Anfang siegreich abgeschlossen worden (man muß es nicht spielen, aber Novizen sei es dringend angeraten), könnt Ihr entweder historische Szenarios nachspielen, oder nach dem Motto "Was wäre wenn..." vollkommen neue Situationen erleben. Neben den fiktiven Missionen Plan Orange I und II sowie Operation Swift Wind (wo ein zweiter Angriff auf Pearl Harbour simuliert wird) gibt es noch die berühmte Schlacht um Midway, sozusagen als historisches Highlight. Auf ein realistisches Gamedesign wurde sehr großer Wert gelegt. So werden auf den knapp zweihundert Seiten des Handbuchs alle Tricks und Kniffe gezeigt, die ein Flottenadmiral schon beherrschen muß, will er seine Jungs wieder sicher in den heimatlichen Hafen bringen. Nur einen Nachteil hat die ganze Sache: *Great Naval Battles III* kommt so staubtrocken daher, daß es schon eines echten Überzeugungstäters und Puristen bedarf, um hier auf seine Kosten zu kommen. Das Spiel ist also nichts für Leute, deren Finger nervös über irgendwelchen Abzügen schweben muß. Wer aber schon an den beiden vorhergegangen Teilen seinen Spaß hatte, der wird hier auf jeden Fall voll auf seine Kosten kommen. *ps*



Was machen wir, wenn wir ein Leck haben? Wir fluten, damit wir nicht kentern.



Alle Mann an Deck: Unser Schlachtschiff und seine Bewaffnung



bureau 13

Hier ist ein erklärbares Phänomen

Existieren Ufos und Geister tatsächlich?
Gibt es eine paranormale Erscheinung in unserer Welt?
Das streng geheime Regierungsteam der Dienststelle 13 weiß, daß die Antwort ja ist, und dieses Team ist die erste und letzte Verteidigungslinie gegen übernatürliche Kräfte.
Spannende Kampfsequenzen mit wechselnden Szenarien sind in dieser wundervoll gezeichneten Abenteuer-Graphik enthalten. Ein Abenteuer, in welchem die Regierung die weitverbreiteten Berichte von paranormaler Aktivität jahrelang geheim gehalten hat.
Können Sie es so beibehalten?

Erhältlich auf PC, PC CD ROM, Amiga und CD32

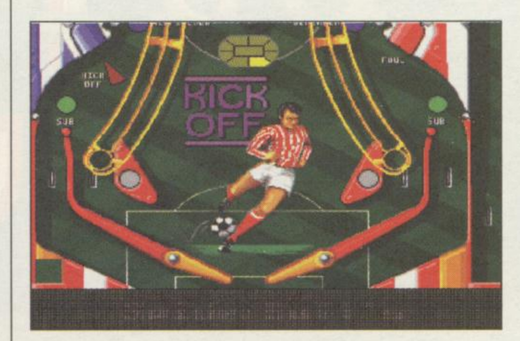
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

GAMETEK Deutschland GMBH,
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

GAMETEK

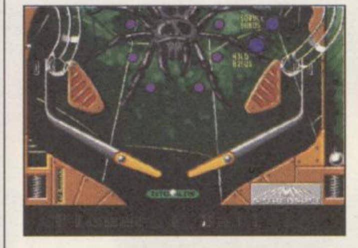
4 + 4 = 4

Pinball Fantasies Deluxe



Kick Off: Ganz so dynamisch geht's dann doch nicht zu. Die vier neuen Tische langweilen gigantisch und bieten nichts Neues.

An Computerflippern herrscht im Augenblick weniger Mangel als an Extrabällen. Nach dem sehr schönen "Psycho Pinball" von Codemasters, recycelt nun auch 21 First Century Entertainment den Flippervorrat für das CD-ROM auf. Angereichert werden die klassischen Kugeltische aus dem letzten Jahr durch vier thematische Neuzugänge. Neben den bereits bekannten und bewährten Tischen "Partyland", "Speed Devils", "Billion Dollar Gameshow" und "Stones N Bones", dürfen wir zusätzlich "Tarantula", "Jailbreak", "Kick-Off" und den Klassikflipper "Jackpot" bespielen. Leider wird des Kugeljongleurs Freude über den Nachschub schnell gedämpft, den die neuen Maschinen sind erstaunlich uninspiriert dahingeschludert. Das Tischdesign ist langweilig, auf den Spielfeldern ist kaum etwas los und versteckte Gags sucht man vergebens. Das 21 Century Entertainment ihren CD-ROM Pack durch neue Tische aufwerten will, ist zwar löblich, nur sollte man dann etwas mehr bieten. Viel sinnvoller wäre es gewesen, wenn man etwa den Soundtrack weiter aufgebohrt hätte, der immer noch von der Amiga-Version stammt oder zusätzliche Animationen gebaut hätte. Interessant ist "Pinball Fantasies Deluxe" also nur für den Neukäufer mit CD-ROM. Wer die ersten vier Tische schon als Diskettenversion besitzt, muß nicht mehr zuschlagen. *vw*





Nachschub: "Pinball Fantasies Deluxe" bietet vier neue Tische

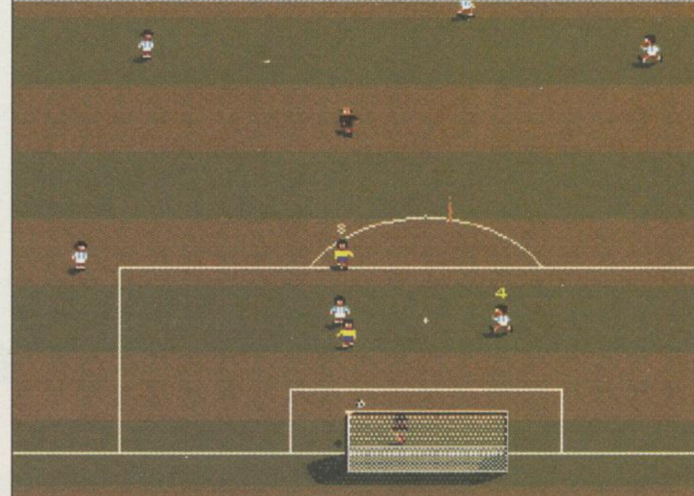


Sehr sensibel

Fußball Total

Und wieder freuen sich Fußball-Fans über einen weiteren Vertreter der Soccer-Zunft. Nach dem letztjährigen WM-Overkill gedachten wir uns in Ruhe, doch es gibt immer ein paar Unverbesserliche, die an einem Computersoccer werkeln. Dieses Mal ist es Croteam, ein Programmierstamm aus dem krisengeschüttelten Kroatien, der sich des runden Leders annimmt und gedenkt, den State-of-the-Art-Fußball schlechthin zu veröffentlichen.

Inhaltlich gleicht *Fußball Total* natürlich jedem anderen Vertreter des innovationslosen Genres: Ihr sucht Euch wahlweise allein oder mit Freunden einen gewünschten Spielmodus aus, von denen *Fußball Total* mehr als genug bietet. So kickt Ihr Euch entweder durch ein Freundschaftsspiel, spielt eine WM, den UEFA-Cup, in der Champions-League, im Cup der Pokalsieger oder bastelt Euch unendlich viele eigenen Ligen und Cups. Danach geht's an die Mannschaftsauswahl, wobei Dutzende deutsche und internationale Teams eingebunden wurden. Vor jedem Spiel stellt Ihr Eure Mannen auf, wie es Euch gefällt und beachtet dabei brav die Stärken der verschiedenen Spieler und Ihre Positionen. Auf dem Spielfeld angekommen, seht Ihr das in alle Richtungen scrollende Spielfeld von oben. Je nach Jahreszeit wechselt natürlich der Belag und wirkt sich wie immer auf die Spielbarkeit aus. Sämtliche Sprites und auch die Steuerung erinnern dabei an *Sensible Soccer*: Auf Knopfdruck wird geschossen, via Knopftipper gepaßt und ohne Ball gegrätscht. Die kleinen Spieler sehen fast genauso aus, wie die des Papas und lächeln ebenso verwegen. Fouls werden natürlich vom Schiedsrichter geahndet, wobei dieser und der Spieler noch ein winziges Sprechblasenduell rhetorischer Natur führen. Schießt eine Mannschaft ein Tor, wird in der CD-ROM-Variante eine Original-Spielszene als digitalisierter Film eingeblendet, unterstützt von einem Kommentator. Des weiteren führen die Schützen einen Freudentanz auf und von den Rängen regnet es Feuerwerkskörper. Natürlich dürft Ihr Spielstände speichern. *kn*



Das kennen wir doch irgendwoher? Unsere kleinen Spieler kicken sich über zahllose Platzzustände und streiten sich auch mal mit dem Schiri (links)





Was darf's denn sein? Ob Liga, Cup-Spiele oder Weltmeisterschaft – an Spielmodi gibt es in *Fußball Total* keinen Mangel.

Super

Auweia, da hat sich jemand aber sehr in Sensible Soccer verknallt, denn anders ist die frappierende Ähnlichkeit nicht zu erklären. Doch Sensible Soccer ist ein fast geniales Fußballspiel und Fußball Total demnach auch. Die Steuerung ist sehr ähnlich und genauso einfach, die Grafik witzig, scrollt flott und die Spielmodi sind äußerst zahlreich. Wie im großen Vorbild macht es genauso viel Spaß, unendlich schwierige Kopfballtore zu schießen oder den Torwart mit abgefälschten Bällen zu schocken. CD-ROM-Freunde kommen zudem noch in einen kleinen Multimedia-Fußball-Genuß und sind vollends glücklich. Ohne Sensible Soccer wäre Fußball Total, der totale Renner, aber wahrscheinlich auch nicht entstanden. Dank des Plagiats gibt's so leider nicht die tolle Wertung, obwohl Fußball Total nicht schlechter als der Papa ist.

MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Black Legend
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Zweispielermodus
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/Pro
Festplatte: 1 – 4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 60%
Sound: 64%

78%



Die Münchener Mannen sind alle da, leider ohne Lizenz und so auch ohne Original-Namen



Nur auf der CD-ROM mit dabei: Nach jedem Tor gibt's einen Original-Filmausschnitt

Werben Sie einen neuen Leser und...

POWER PLAY belohnt Sie!

Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig
Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

...ensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab ...gung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. ...ung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

...Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER SHOP Bestellkarte

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath

Bestellwert ______
Versandkosten ______
Gesamtbetrag ______

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name: ______
Vorname: ______ Geburtsdatum ______
Straße: ______
PLZ/Wohnort: ______
Telefonnummer: ______

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:
1. ______
2. ______
3. ______

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

Meine Adresse:

Name, Vorname ______
Straße, Hausnummer ______
PLZ, Wohnort ______

Sehr sens

Fußball Tota

Und wieder freuen sich Fußball-Fans über einen weiteren Vertreter der Soccer-Zunft. Nach dem letztjährigen WM-Overkill gedachten wir uns in Ruhe, doch es gibt immer ein paar Unverbesserliche, die an einem Computersoccer werkeln. Dieses Mal ist es Croteam, ein Programmierstamm aus dem krisengeschüttelten Kroatien, der sich des runden Leders annimmt und gedenkt, den State-of-the-Art-Fußball schlechthin zu veröffentlichen.

Inhaltlich gleicht *Fußball Total* natürlich jedem anderen Vertreter des innovationslosen Genres: Ihr sucht Euch wahlweise allein oder mit Freunden einen gewünschten modus aus, von denen *F Total* mehr als genug b So kickt Ihr Euch entv durch ein Freundschafts spielt eine WM, den U Cup, in der Champions gue, im Cup der Pokals oder bastelt Euch uner viele eigenen Ligen und Danach geht's an die M schaftsauswahl, wobei Di de deutsche und interna le Teams eingebunden den. Vor jedem Spiel st Eure Mannen auf, wie es gefällt und beachtet dabe die Stärken der verschie Spieler und Ihre Positi Auf dem Spielfeld ange



Was darf's denn sein? Ob Liga, Cup-Spiele oder Weltmeisterschaft – an Spielmodi gibt es in *Fußball Total* keinen Mangel.

Super

Auweia, da hat sich jemand aber sehr in Sensible Soccer verknallt, denn anders ist die frappierende Ähnlichkeit nicht zu erklären. Doch Sensible Socce ein fast geniales Fußballspiel und Fußball Total de nach auch. Die Steuerung ist sehr ähnlic genauso einfach, die Grafik witzig, scrollt und die Spielmodi sind äußerst zahlreich. im großen Vorbild macht es genauso viel Spaß, unendlich schwierige Kopfballtore schießen oder den Torwart mit abgefälsc Bällen zu schocken. CD-ROM-Freunde k men zudem noch in einen kleinen Multimedia-Fußball-Genuß sind vollends glücklich. Ohne Sensible Soccer wäre Fußball T der totale Renner, aber wahrscheinlich auch nicht entstanden. des Plagiats gibt's so leider nicht die tolle Wertung, obwohl Fu Total nicht schlechter als der Papa ist.

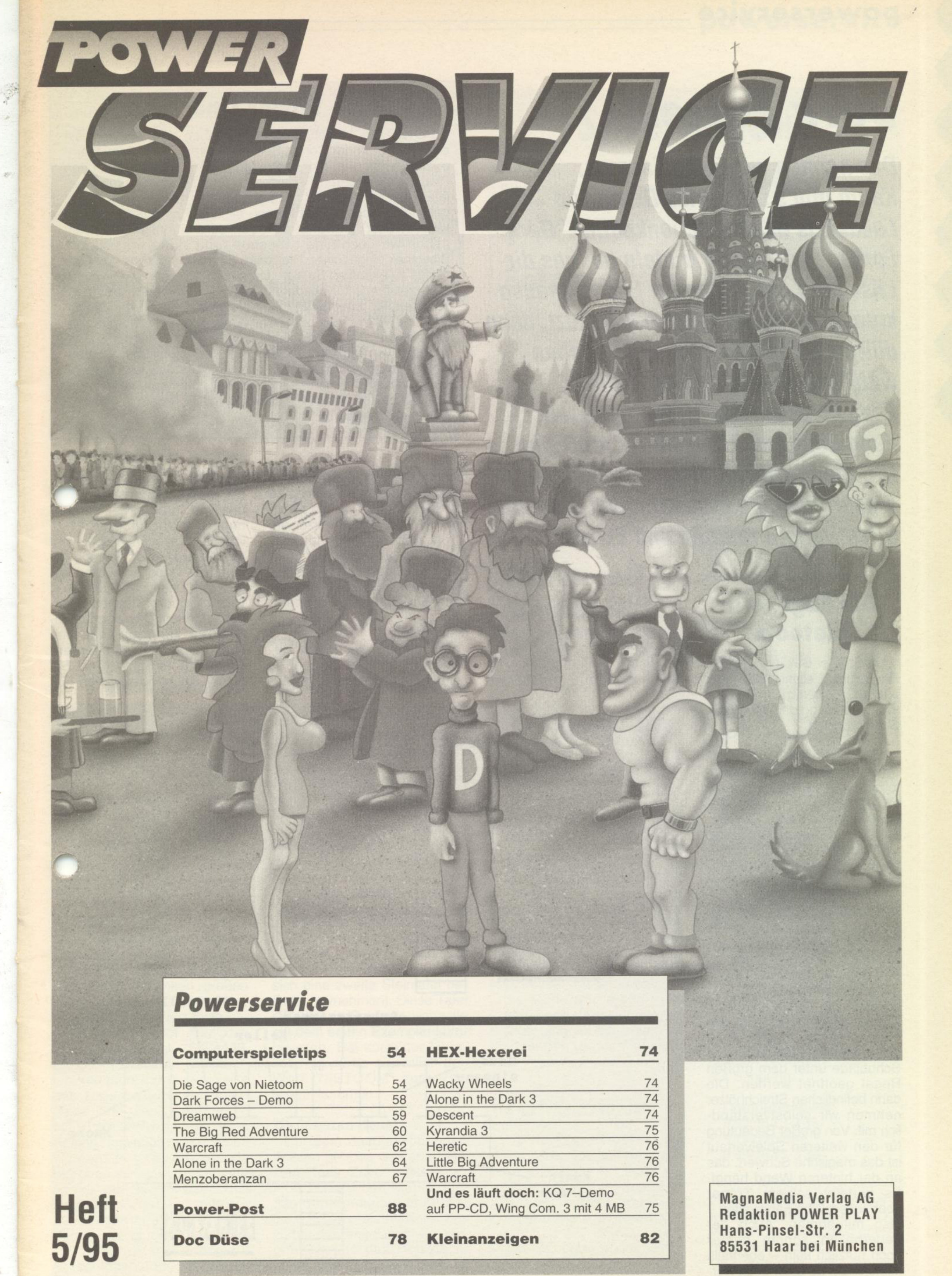


Die Münchener Mannen sind alle da, leider ohne Lizenz und so auch ohne Original-Namen



Nur auf ... gibt's ei...

POWER SERVICE



Powerservice

Heft 5/95

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Dark Forces

Das nennen wir Enthusiasmus. Kaum gibt's ein erstes Demo von LucasArts neuem Actionknaller "Dark Forces" und schon trudeln bei uns die Lösungen ein. Wenn Ihr Euch genauso kreativ an das fertige Produkt setzt, dann dürfen wir in den nächsten Wochen wohl das absolute "Star Wars"-Festival erwarten. Haltet Euch ran, denn die Konkurrenz dürfte groß sein. Um die Wartezeit etwas abzukürzen, in dieser Ausgabe erstmal Level eins mit allen Geheimräumen und Extras.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 0 89/66 55 01 00.

Die Sage von Nietoom

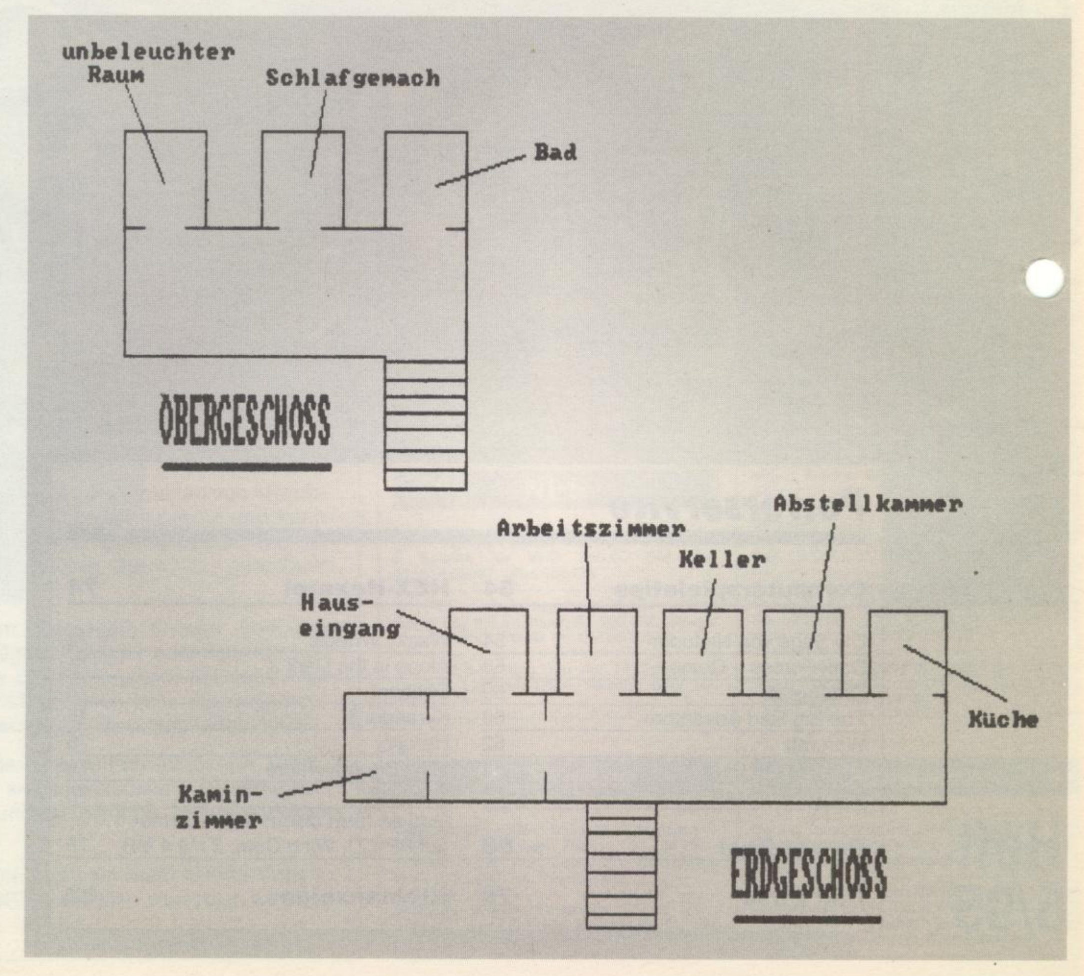
Unser alter Bekannter Oliver Runge aus Wellmitz hat wieder einmal losgelegt und eine Komplettlösung der Computer-Sage fabriziert.

Im Schlafzimmer

Ausgangspunkt des Abenteuers ist das Schlafzimmer im Obergeschoß des alten Gebäudes (siehe Karte). Die Kerze, die auf dem linken Regal steht, sollte unbedingt mitgenommen werden! Beim Versuch, das Nachtschränkchen zu öffnen, fällt der dazugehörige Knauf auf den Boden. Geschwind lassen wir dieses Utensil in unser Inventar rüberwandern und begeben uns auf den Hausflur. Über die Treppe gelangen wir direkt ins Erdgeschoß. Im dortigen Arbeitszimmer ist es notwendig, das Märchenbuch aufzuheben. Dann nämlich kann die rechte Schublade unter dem großen Regal geöffnet werden. Die darin befindlichen Streichhölzer nehmen wir selbstverständlich mit. Von großer Bedeutung für den weiteren Spielverlauf ist das magische Schwert, das an der hinteren Wand hängt. Es verleiht seinem Träger übermenschliche Fähigkeiten – also mitnehmen. Auch der Feuerhaken könnte später noch nützlich sein – ebenfalls mitnehmen. Zu guter Letzt werfen wir noch einen Blick in die untere rechte Schublade des Schreibtisches und entdekken eine weitere Buchseite. Nächster Anlaufspunkt ist Raum numero 3 im Obergeschoß. Um ein wenig Licht in das Dunkel dieses Raumes zu bringen, zünden wir die Kerze mit Hilfe der Streichhölzer an. Trotz der mangelhaften Beleuchtung entdecken wir unter dem Kopfkissen ein kleines Säckchen, in dessen Inneren sich ein Schlüssel befindet.

Putzaktion

Mit diesem wichtigen Beweisstück im Gepäck geht es zurück ins Erdgeschoß, genauergesagt in das Kaminzimmer. Der dortige Nußknacker is[illegible]r uns von Interesse – mitnehmen. Die am anderen Ende des Flurs gelegene Küche wird als nächstes unter die Lupe genommen. Dabei entdecken wir, daß sich unter der Spüle zwei verschließbare Klappen befinden – Öffnen. Das erscheinende Rohr kann mit Hilfe des Nußknackers in Sekundenschnelle gereinigt werden. Bei dieser Säuberungsaktion fällt



uns ein verrostetes Metallstück in die Hände, das sich bei genauerer Betrachtung als Plakette erweist. Leider ist die Inschrift noch unleserlich. Klar, daß es von nun unsere Aufgabe ist, ein geeignetes Reinigungsmittel zu besorgen. Dazu begeben wir uns zunächst in die Abstellkammer. Von dort können wir nämlich einen alten Eimer entwenden.

Im benachbarten Keller befindet sich eine weitere Zutat, und zwar im dritten Fach (oben rechts) des rechten Weinregals (vorher durch linke Tür gehen). Das gefundene Fläschchen sollte schleunigst ins Inventar aufgenommen werden. Zurück in der Küche räumen wir sämtliches Geschirr aus der Spüle, um anschließend den Eimer darin plazieren zu können. Schnell noch den Hahn angestellt, und schon füllt sich der Behälter mit klasklarem Wasser. Die Flüssigkeit aus dem Fläschchen macht aus der harmlosen Lauge im Nu eine ätzende Säure. Ist dieses Experiment vollzogen, werfen wir einen Blick hinter die rechte Tür und entdecken einen Behälter mit Leim (mit Knauf benutzen).

Der auf diese Weise präparierte Knauf läßt sich nun endlich wieder in den Nachtschrank im Schlafzimmer einpassen. Im Innern des Schränkchens befindet sich ein Faden, den wir sogleich mit dem rostigen Metallstückchen aus dem Inventar verbinden. Dadurch ist es uns möglich, die Plakette vorsichtig im säuregefüllten Eimer zu säubern (Küche). Die erscheinende Kombination wird sofort in unser Gedächtnis verbannt.

Kombinationen

Bei einem weiteren Besuch im Arbeitszimmer entdecken wir durch Zufall einen geheimen Tresor (im linken, großen Regal). Geschwind wird das Schlüsselchen in die Kiste gesteckt und bewegt. Der passende Code lautet: 15974438. Einige interessante Schriftrollen kommen auf diese Weise ans Tageslicht (lesen). Allerdings sind diese Dokumente mit einem uns nicht bekannten Kodierungsverfahren versehen worden. Aus diesem Grunde begeben wir uns zur Haustür und gewähren dem wartenden Postboten Einlaß. Im Laufe des Gespräches gelangen wir in den Besitz eines Briefes, der die notwendigen Zeichen zur Entschlüsselung der ersten Schriftrolle enthält.

Weiter geht's bei der großen Standuhr im Flur des Erdgeschosses. Um den Uhrenkasten öffnen zu können, ist es notwendig, vorher die Zeiger auf acht Uhr zu stellen. Die erscheinende Steintafel wird genau wie der Besen neben der Uhr mitgenommen. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, die Untersuchungen außerhalb des Gebäudes fortzusetzen. Schnell greifen wir uns noch den Mantel, der auf dem Kleiderständer abgelegt ist.

Ab in den Wald

Frohen Mutes wandern wir bis zur nahegelegenen Weggabelung (links) und folgen dem Pfad in den Wald. Im Unterholz am linken Wegesrand machen wir einen gar grausigen Fund – einen Schädel. Diesen Schädel müssen wir für spätere Zwecke in unserem Inventar verstauen. Schockiert setzen wir unsere Reise fort und gelangen zu einer alten Ruine. Der dort ansässige Mann weiß einige interessante Dinge zu berichten (mehrmals ansprechen). Vor der Ruine befindet sich eine Lichtung, auf der ein Wagen abgestellt ist. Auf diesem Wagen werden wir versuchen, eine Vogelscheuche zu montieren (Wagen nehmen). Dazu benötigen wir den Besen und den Schädel. Sind beide Gegenstände am Wagen angebracht, muß der Schädel noch einmal bewegt werden. Mit dem Mantel verpassen wir der Vogelscheuche schließlich das richtige Outfit. Ein kräftiger Tritt und schon rollt der präparierte Wagen direkt auf den Ruinenwärter zu. Nur allzu verständlich, daß sich die besagte Person Hals über Kopf aus dem Staube macht. Den hinterlassenen Zettel können wir uns in aller Ruhe durchlesen. Ganz nebenbei wird dadurch auch noch ein geheimes Versteck geöffnet, in dessen Inneren sich eine zweite Steintafel befindet (mitnehmen). Diese Tafel läßt sich in Sekundenschnelle mit dem ersten Exemplar kombinieren. Bei korrekter Übersetzung dürfte eigentlich das Wort "NIETOOM" zum Vorschein kommen.

Zurück zum Haus

Mit dem dazugewonnenen Wissen geht es wieder zurück zum Haus. Zuvor müssen wir jedoch noch den Mantel und das darunterliegende Musikbuch aufnehmen. Im Keller des Gebäudes angelangt, schnappen wir uns das Holzstückchen, das auf dem rechten Haufen liegt, und schreiten

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

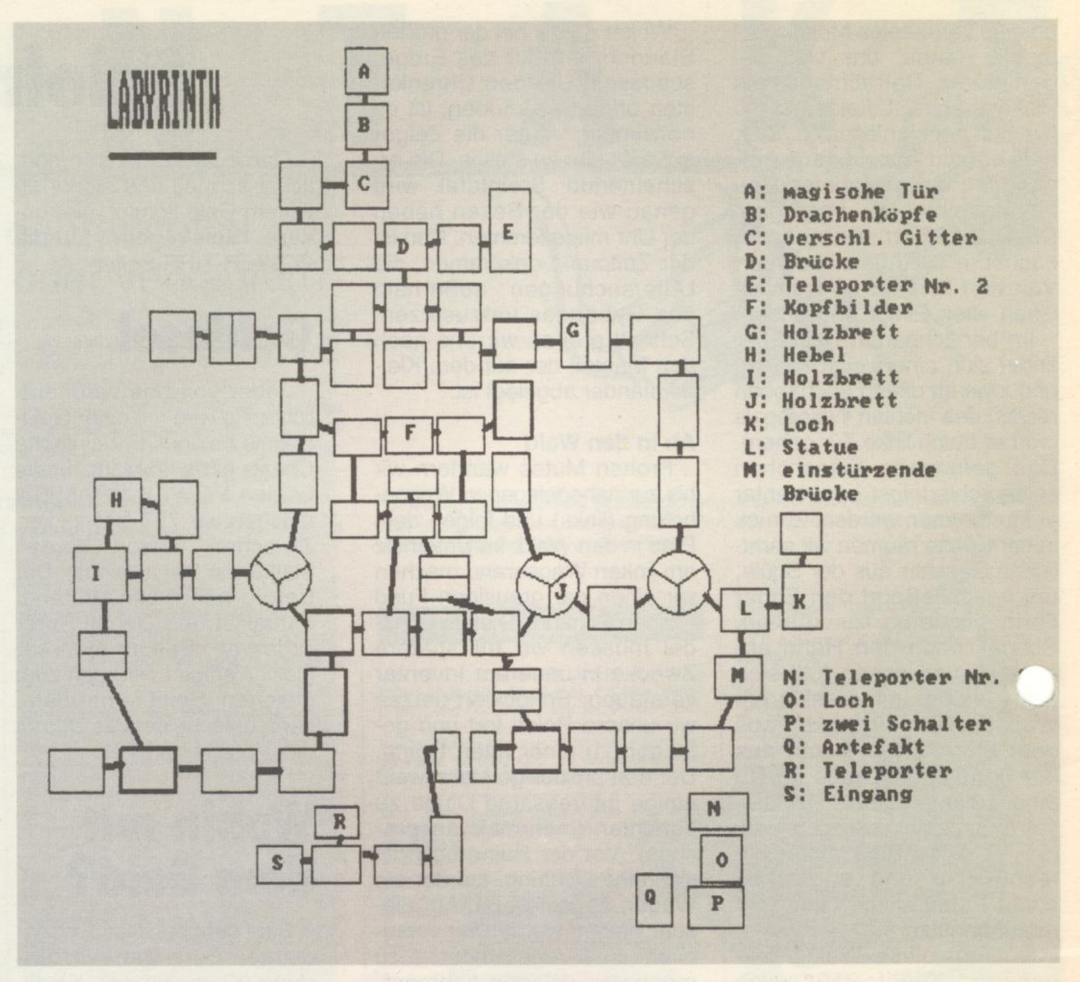
Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.

durch die Tür (rechts). Ein zweites Stück Holz kann nun aufgenommen werden. Im Badezimmer, das im Obergeschoß gelegen ist, lassen wir eine Zeitung mitgehen. Mit den gesammelten Utensilien können wir im Kaminzimmer ein kleines Feuerchen entfachen. Den benötigten Funken liefert logischerweise einer der Streichhölzer. Im gleichen Augenblick wird auf wundersame Weise das Schloß des rechten Schrankes entriegelt. Im Innern des Möbelstückes befindet sich eine Falltür, die durch einen speziellen Trick geöffnet werden kann. Dazu müssen lediglich die Teller über dem Kamin in der richtigen Reihenfolge bewegt werden: 1. und 3. Teller oben; 2. und 4. Teller unten. Voila!

Aus Gründen der eigenen Sicherheit sollten wir, bevor der Abstieg gewagt wird, eine Leiter herbeiholen. Diese befindet sich übrigens in der Abstellkammer. Vorsichtig können wir jetzt durch den Schacht in das unbekannte Höhlensystem hinabklettern. Unten angekommen, folgen wir dem Gang bis an eine geheimnisvolle Wand. Die unzähligen Hebeln müssen nach den Noten im Musikbuch ausgerichtet werden. Dabei bedeuten alle nach oben zeigenden Noten, daß der entsprechende Hebel ebenfalls nach oben gestellt werden muß; und bei nach untenzeigenden Noten logischerweise nach unten! Das ergibt im Zusammenhang folgende Reihenfolge: hoch, hoch, hoch, hoch, unten, unten, unten, hoch, hoch, hoch, hoch, hoch, hoch, hoch, unten, unten. Zu guter letzt muß noch der große Hebel bewegt werden.



Im Labyrinth

Prompt öffnet sich die geheimnisvolle Wand und gibt den Weg zum dahinterliegenden Raum frei. Dort befindet sich ein Teleporter, der in drei verschiedene Bereiche gegliedert ist. Jeder davon befördert uns in einen anderen Teil des Labyrinths (rechts: Teleporter 1; links: Teleporter 2). Zur besseren Orientierung in den recht dunklen Räumlichkeiten können streckenweise die Streichhölzer zum Einsatz gebracht werden. Bei eventueller Streichholzknappheit bleibt uns nichts anderes übrig, als das Labyrinth zu verlassen, um aus der Küche eine weitere Packung zu holen. Die im Irrgarten eingebauten Fallen sollten besser großräumig umgangen werden.

Unsere erste Aufgabe besteht darin, drei Bretter ausfindig zu machen. Aus diesem Grunde lassen wir uns zum Teleporter numero 2 befördern. Ein flüchtiger Blick auf die Karte verrät, in welchen Räumen die gesuchten Bretter gelagert sind. Also schnell hin, Streichholz anzünden und Bretter aufnehmen. Mit diesen edlen Hölzern ist es uns endlich möglich, das riesige Loch bei Teleporter 1 zu überwinden. Im dahinterliegenden Gang muß dann einer der Schalter nach unten gedrückt werden. Bevor der zweite Hebel umgeschaltet werden kann, müssen wir noch kurz zu dem Abschnitt mit den schmuckvollen Kopfbilder, um das Drachenbildnis im Schein eines Streichholzes einmal genauer unter die Lupe zu nehmen. Der andere Schalter wird nun nach unten gedrückt. Bei einem weiteren Besuch widmen wir dem zweiten Drachenbild unser volles Interesse. Wieder zurück im Gang mit den seltsamen Hebeln, stellen wir fest, daß der Weg in den benachbarten Raum freigelegt worden ist. Ohne lange zu zögern, bringen wir unser Schwert zum Einsatz und schnappen uns das erscheinende Artefakt. Später finden wir uns in einem anderen Teil des Labyrinths wieder, und zwar im Raum mit der Statue. Mit Hilfe des Feuerhakens können wir der Statue einen wertvollen Metallring abluchsen (mitnehmen). Damit wären unsere Untersuchungen im Labyrinth vorerst abgeschlossen. Ruhigen Herzens können wir ins Haus zurückkehren. In Sekundenschnelle wird die Leiter aus dem Schacht gezogen und an die Dachluke vor dem Schlafzimmer verfrachtet. Im nahegelegenen Badezimmer entfernen wir die Papprolle von der Wand und entdecken auf diese Weise einen verborgenen Nagel. Dieser Nagel ist uns dabei behilflich, die Dachluke zu öffnen (mit Nußknacker herausziehen). Zuvor sollte allerdings noch das Schränkchen aus der Abstellkammer geholt werden. Endlich auf dem Dachboden angelangt, durchstöbern wir neugierig die hier verstauten Utensilien. Dabei entdecken wir unter anderem einen Haartrockner (im großen Schrank). Ein flüchtiger Blick durch das Loch im Dachboden bringt den Fußboden des Erdgeschoßes zum Vorschein. Kurzentschlossen schleudern wir das Schränkchen hinunter und begeben uns selbst ins Erdgeschoß, um aus den Trümmern einen Hammer zu fischen. Mit diesem Hammer können die Risse in der Wand des Kellers bearbeitet werden. Das auf diese Weise entstandene Loch gewinnt später noch an Bedeutung. Im benachbarten Raum sollten wir den Geröllhaufen gründlich durchstöbern. Die gefundene Keramiksicherung wird selbstverständlich ins Inventar aufgenommen.

Wieder zur Küche

Nächster Anlaufspunkt ist die Küche im Erdgeschoß. Hier finden wir auf dem rechten Tisch eine Dose, die sich per Hand öffnen läßt. Die darin befindliche Alufolie wird in Sekundenschnelle um die Keramiksicherung gewickelt. Die auf diese Weise präparierte Sicherung kann jetzt ohne weiteres in den Sicherungskasten im Keller eingesetzt werden. Zurück in der Küche benutzen wir den Haartrockner mit der linken Steckdose und öffnen dabei den Kühlschrank (benutze Fön mit Öl). Infolge dessen taut das Eis ab und das Öl kann aufgenommen werden.

Bei einem Kurzbesuch im Arbeitszimmer schnappen wir uns das blaue Buch von der Fensterbank und entwenden den darin enthaltenen Schlüssel. Ein weiteres Mal klettern

wir über die Leiter auf den Dachboden. Diesmal wird die große Holztruhe in die Mangel genommen. Dabei sollte das Schloß zunächst ein wenig geölt und anschließend vorsichtig mit dem Schlüssel geöffnet werden. Im Innern der geheimnisvollen Truhe befinden sich ein weiterer Schlüssel und ein Buch. Mit dem besagten Schlüssel kann die Truhe im Arbeitszimmer geöffnet werden. Den darin enthaltenen Draht zerstückeln wir mit dem Messer aus der Küche (links vom Schrank). Ein Blick in das schlaue Buch aus dem Inventar verrät uns, wie aus dem Draht ein Transformator hergestellt werden kann: einfach mit dem Metallring benutzen! Beim Versuch, das Ofengitter zu öffnen, geht unglücklicherweise eine Vase zu Bruch. In den Scherben finden wir je[illegible]h einen recht nützlichen Schraubenzieher. Das sollte Trost genug sein!

Ein kurzes Abstecher in die Abstellkammer steht jetzt auf dem Programm. Schnell das Kabel geschnappt und ab in den linken Raum des Kellers. Mit Hilfe des Schraubenziehers kann die Klappe des Aggregates geöffnet werden. In eine der nun sichtbaren Steckdosen verfrachten wir das erste Ende des Kabels. Das andere wird durch die beiden Türen in den rechten Kellerraum verlegt und mit dem Messer abisoliert. Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, kann das Kabel mit dem Transformator verbunden und mit der Wandtür benutzt werden. Ganz nebenbei setzen wir auch noch das Artefakt in die Vertiefung ein. Den nötigen Strom liefert logischerweise das Aggregat – anschalten. Wurde alles richtig gemacht, dürfte sich jetzt eigentlich die Geheimtür öffnen. In der dahinterliegenden Grabstätte stoßen wir erneut auf die seltsamen Schriftzeichen.

Die Übersetzung dürfte diesmal allerdings kein Problem sein. Auf dem Boden der Gruft liegen einige Dinge herum, die es durchaus lohnt, mitzunehmen (Platte und Eisenstange). Mit der gefundenen Eisenstange können wir den Transmitter aus der linken Nische herausreißen. Nachdem wir diese Arbeit verrichtet haben, muß das Aggregat unbedingt wieder ausgeschaltet werden (Artefakt zurückholen).

Weiter geht's oben im Kaminzimmer. Direkt neben dem Kamin bemerken wir ein großes Schild, in dessen Mitte ein Kristall eingebaut ist. Diesen Kristall sollten wir, nachdem er mit Hilfe des Schraubenziehers entfernt wurde, in den Transmitter einsetzen. Ist dies erledigt, unterziehen wir das Treppengeländer zum Obergeschoß einer näheren Untersuchung. Dabei fällt auf, daß sich der vierte Stab von unten herausnehmen läßt.

Finale

Inzwischen sind die Vorbereitungen für den großen Countdown bereits im Gange. Es liegt nun an uns, den finalen Schlußstrich zu ziehen. Dazu holen wir zunächst die Leiter und begeben uns zurück ins Kaminzimmer. Ein weiterer Abstieg ins Labyrinth wird gewagt. Diesmal beamen wir uns zum Teleporter numero 2 und wandern zu dem Raum mit dem Artefakt (in Vertiefung einsetzen). Das Schwert kann nun endlich wieder zurückgeholt werden.

Nächster Anlaufspunkt ist der Raum mit dem Rad (siehe Karte). Geschwind benutzen wir den Geländerstab mit dem Rädchen und bewegen anschließend den Hebel. Beim Gang mit dem Gitter wird nun das selbige automatisch geöffnet. In den dahinterliegenden Räumlichkeiten befinden sich zwei Drachenköpfe, die bewegt werden müssen. Auch dieser Vorgang läuft automatisch ab, da uns die Kopfbilder im Labyrinth bereits die richtige Formation verraten haben. Die Plattform in der Mitte des Raumes befördert uns eine Etage nach oben. In das dortige Wandloch verfrachten wir unseren Transmitter. Wieder ein Stockwerk tiefer ist nun ebenfalls ein Loch in der Wand erschienen. Neugierig durchschreiten wir die dahinterliegende Türen und gelangen schließlich zu einem ganz besonderen Exemplar. Mit glitzernden Augen nehmen wir dieses Prunkstück einmal genauer unter die Lupe und stellen anschließend die richtige Kombination ein. Die dazu notwendigen Zeichen befinden sich alle im oberen Bereich (siehe Karte). Damit wäre dann auch das letzte Rätsel gelöst und unser Abenteuer endgültig beendet. Viel Spaß beim Abspann!

Dark Forces – Demo

Ein echter Fan schreckt selbst vor einem Demo nicht zurück. Christian Gebauer aus Rödermark hat sich LucasArts "Dark Forces" Demo vorgenommen und wirklich jeden Geheimraum entdeckt. Wir sind schon mal gespannt, wie das fertige Spiel bei Euch ankommen wird.

Für alle, die bisher nur den imperialen Sturmtruppenlaser benutzen konnten, erläutert Christian im folgenden, wie man an die Termaldetonatoren, Autogewehre, Claymore-Minen, Morta-Granatwerfer und "Fusions"-Plasmawerfer kommt.

Erdgeschoß/1.Stock

Nachdem man sich von Punkt (1) der Gesamtansicht den roten Schlüssel geholt hat, fährt man mit dem Aufzug (1) in den ersten Stock und betätigt dort den Schalter (2), worauf gegenüber im ersten Stock die beiden Türen aufgehen. Jetzt drückt man noch Schalter (3) und fährt mit dem Aufzug wieder nach oben, gegenüber von Schalter (2) ist ein Geheimfach (4) aufgegangen, in dem man 5 Termaldetonatoren findet.

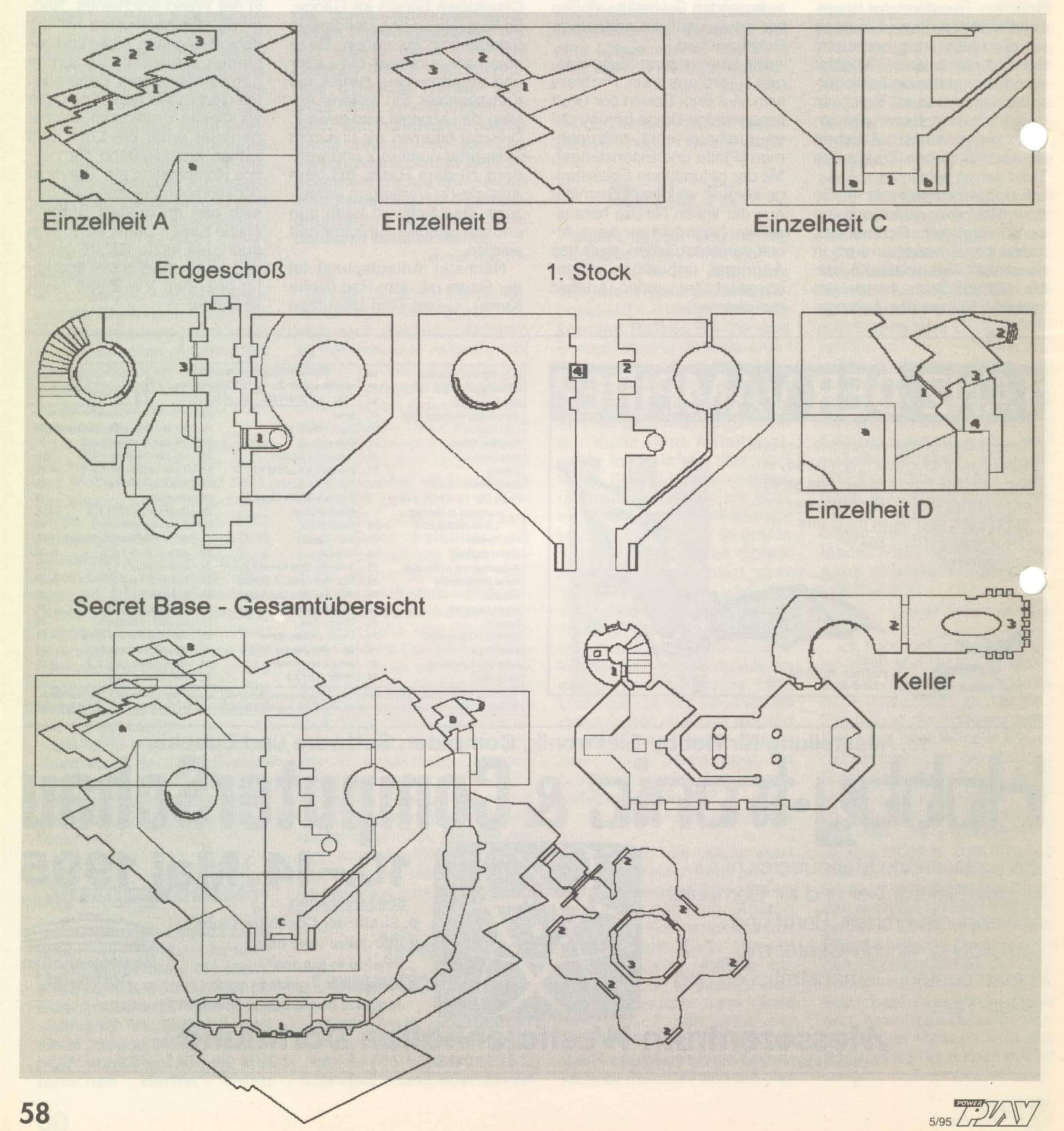
Keller

An Position (1) liegen ein paar Energieeinheiten, an die man nur kommt, wenn man mit dem darüberliegenden Aufzug vorher auf den Balkon gefahren ist. In der Wand (2) befindet sich eine Drehtür, durch die man in den Geheimraum (3) gelangt. In diesem Geheimraum liegen drei Termaldetonatoren, Lasermunition und Energieeinheiten. Mit diesen 8 Granaten ist man in der Lage, die notwendigen Sprengungen (Einzelheit A,B und D) vorzunehmen, um an die hilfreichen Extrawaffen zu kommen.

Gesamtansicht

Nachdem man die Stahlwand beseitigt hat, geht man durch die Tür mit dem roten Emblem in einen Geheimraum. Dort trifft man auf ein paar alte Bekannte aus "Jabbas Palast". Nachdem die Schweinerei beseitigt ist, kann man in aller Ruhe die Extrawaffen, die auf den Rücksprüngen (2) in der Wand liegen, einsammeln.

In der Kammer in der Mitte des Raumes befindet sich ein Schalter (3), den man nur drücken sollte, wenn man seine neuen Waffen mal an beweglichen Zielen ausprobieren möchte: Nachdem man den



Schalter gedrückt hat, tauchen im ganzen Level Unmengen von Gegnern auf.

Einzelheit A
Von Punkt (a) werden die beiden Felsen (1) mit Termaldetonatoren gesprengt. Jetzt springt man von Punkt (a) über (b) nach (c). In den beiden Kammern befindet sich: ein Autogewehr (4), Medipacks (2) und ein Extraleben (3).

Einzelheit B
Hier wird die Felswand weggesprengt. Dahinter liegen weitere Termaldetonatoren (2) und eine Waffensuperladung (3), mit dem der Laser für eine kurze Zeit mit schnellerer Schußfrequenz schießt.

Einzelheit C
Rechts und links über der Haupteingangstür (1) sind zwei Absätze. Hier gelangt man vom Balkon auf den man zuvor mit dem Aufzug fährt, zum Balkon auf der gegenüberliegenden Seite, indem man von Punkt (a) nach Punkt (b) springt.

Einzelheit D
Von Punkt (a) wird hier die Felswand (1) weggesprengt. Mit einem gezielten Sprung gelangt man in die Höhle in der man hinter einer weiteren Felswand (2) (normal öffnen, nicht sprengen) einen Schalter betätigt. Tür (3) geht auf, ein weiterer Schalter wird freigegeben und man kann eine der drei Stahlwände absinken lassen.

Dreamweb

Michael Bayer aus Pfullingen hat alle Gefahren in Empires Dreamweb heile überstanden. Hier seine Lösung in Stichworten.

Edens's Haus
Nimm den Geldbeutel vom Schreibtisch, gehe nach rechts, öffne den Herd und nimm den Schlüssel. Gehe zum Knopf rechts, benutze ihn, gehe nach rechts, benutze den Knopf im Aufzug. Jetzt gehe nach links, gehe zum Auto, nimm den Schraubenzieher aus der Motorhaube, gehe nach unten, dann nach links. Reise zu Sparkey's Bar.

Sparkey's Bar
Öffne das Inventory, öffne den Geldbeutel, bewege die Cash Card ins Inventory. Rede mit Sparkey, benutze den Card scanner mit deiner Cash Card. Rede mit dem Typen an der Bar, er wird dir sagen, wo Crane ist. Reise zu Deiner Wohnung.

Deine Wohnung
Gehe nach links, dann hoch, benutze das Keypad links, gib 5106 ein. Nimm das Cardridge, auf der "Important" steht, beim Interface in der linken Wand. Öffne das Interface, lege das Cartridge ins Interface, benutze den Network Monitor in der oberen linken Ecke, gib LOGON RYAN, dann BLACKDRAGON, dann LIST CARTRIDGE, dann READ PRIVATE ein. Nimm das Messer vom Bett. Reise zu Louis' Appartement.

Louis's Appartement
Gehe nach links – Du wirst überfallen – also nochmal links, dann runter, benutze das Keypad. Gib 5238 ein, wieder links. Gehe zur Toilette, nimm die zwei Turnschuhe und ziehe beide an. Öffne die Unit in der linken Wand und nimm die Mitgliedskarte. Benutze sie. Reise zur Billard-Halle.

Billard-Halle
Gehe nach rechts, rede mit dem Angestellten, benutze den Kartenleser bei der oberen Türe mit der Mitgliedskarte. Gehe hoch, benutze die Lift Kontrollen, gehe runter, rede mit dem Bartender, gehe zweimal nach links, benutze das Keypad bei der unteren Tür. Gib 5222 ein, jetzt runter. Rede mit Silverman, benutze den Kartenleser auf seinem Schreibtisch mit Deiner Cash Card, nimm die Pistole. Reise zum Regency Hotel.

Regency Hotel
Gehe hoch, rede mit der Empfangsdame, benutze den Kartenleser mit der Cash Card, nimm die Keycard. Benutze den Knopf am Aufzug, gehe hoch, benutze die Kontrollen mit der Keycard. Gehe runter, dann links zum Feuermelder am Ende der Halle, öffne ihn, nimm die Axt, gehe nach rechts, hoch, benutze das Messer mit den Kontrollen, benutze den Draht mit dem Messer, benutze den Hebel in der oberen, rechten Ecke des Lifts, benutze die Aufzugstüren mit der Axt, öffne das Inventory, benutze die Axt, öffne das Inventory, benutze die Pistole, gehe nach links, nach unten, öffne das Inventory, benutze die Pistole.

Dreamweb
Runter, runter, nimm den Kristall, gehe nach rechts, benutze die erste Tür, benutze den Schlüssel mit der Bodenplatte, gehe nach rechts, runter. Reise zu Deiner Wohnung.

Deine Wohnung
Benutze den Network Monitor in Deinem Zimmer, gib LIST NEWSNET, dann READ TVSPECIAL ein. Reise zu den Channel Six Studios

Channel 6
Gehe rechts, rechts, rechts, runter, runter, runter, links, öffne das Inventory, benutze die Pistole, benutze das Control Panel bei dem Toten, links, hoch. Nimm die Broschüre vom Schreibtisch, wirf sie weg, nimm die Passcard, gehe nach links, benutze die Passcard mit dem Schloß am unteren Teil der Türe, gehe runter, benutze den Sicherungskasten mit dem Schraubenzieher, nimm die Sicherung. Gehe hoch, rechts, rechts, hoch, benutze die Leiter öffne die Windenkontrolle, stecke die Sicherung hinein, indem Du die alte ersetzt, benutze die Windenkontrolle.

Dreamweb
Jetzt zweimal runter, dann links, benutze die erste Tür, wieder die Bodenplatte mit dem Schlüssel. Nimm eine Bierflasche aus der oberen rechten Ecke des Gebietes. Reise zu Eden's Haus.

Eden's Haus
Benutze das Keypad an der Tür und gib 2865 ein. Gehe hoch, benutze den Knopf bei der rechten Tür, jetzt geh rechts, benutze die Liftkontrollen, zweimal links, benutze den Ordner auf dem Bett neben dem Shirt. Drücke "P" bis die Adresse von Sartain Industries auftaucht. Reise zu Sartain.

Sartain Industries
Benutze das Keypad an der Tür, gib 7833 ein, hoch. Öffne das Inventory, benutze die Pistole, links, hoch, benutze die Aufzugskontrollen, runter, benutze den Kristall um die Schüsse der Wachen aufzuhalten, gehe runter, öffne die Aktentasche, nimm die Papiere, benutze sie und lese sie, um zwei Adressen zu bekommen, nun rechts, hoch, runter, links. Öffne dein Inventory, und benutze die Pistole um Sartain's Flugzeug zu zerstören.

Dreamweb
Runter, benutze die rechte Tür, benutze den Schlüssel in der Bodenplatte, links, nimm den Drahtschneider aus dem Truck, gehe zweimal hoch – und weiter zum Bootshaus.

Bootshaus
Nimm das Stück Reling. Benutze die Flasche mit dem Rohr, um es mit Wasser zu füllen. Gehe nach rechts, benutze die Anschlußdose oben links, benutze sie mit der Reling, benutze sie mit der gefüllten Flasche. Benutze das Loch im Balkon, benutze das Loch im Fenster. Öffne das Inventory, benutze die Pistole.

Dreamweb
Gehe runter, runter, links, benutze die andere Tür, jetzt benutze den Schlüssel im Bodenbrett. Gehe hoch. Reise zu Chapel's Haus.

Chapel's Haus
Benutze die Wand am unteren Ende des Bildschirms, gehe runter, nimm das blaue Data Cartridge beim Bild. Reise zu Deiner Wohnung.

Deine Wohnung
Öffne das Interface, stecke Chapel's Cartridge hinein, benutze den Network Monitor. Gib LOGON BECKETT ein, das Paßwort ist SEPTIMUS, jetzt gib LIST CARTRIDGE und READ BRIEF ein. Reise zur Kirche

Kirche
Benutze das Tor mit dem Drahtschneider, gehe runter, nimm die skelettartige Hand, runter, runter, nimm den Mantel vom Altar und wirf ihn weg, dann nimm die Kerzenleuchter vom Altar und laß auch ihn fallen, nun benutze Deine Hand im Loch im Altar. Benutze den Altar, benutze das Loch unter dem Altar, benutze den Gruftdeckel, nimm die zwei Edelsteine und den Stein aus der Gruft, öffne das Gefäß links, nimm den dritten Edelstein, benutze den Stein in der Mitte des Raumes mit den drei Edelsteinen, dann gehe rechts und hoch.

Benutze die Statue. Setze den oberen Halbkreis mit den drei Linien, mit dem unteren mit nur einer Linie gleich. Gehe runter, nimm die Steine, runter rechts, nimm die Steine. Links nimm die Steine, hoch nimm die Steine, benutze den Karren mit den ganzen Steinen, benutze den Karren noch mal, runter, runter, links, runter, benutze das rechte Loch in der Tür.

Untergrund
Links, hoch, hoch und wieder links, höre Becketts Ansprache genau zu. Wenn er Fertig ist, renne zurück nach rechts. (Nett...)

The Big Red Adventure

Henry Neimeyer aus Siegen hat zusammen mit seiner Herzallerliebsten, Sabrina Kirnapci, Core-Designs neues Russenabenteuer gelöst.

In "The Big Red Adventure" gibt es drei Spielfiguren. Zu Beginn ist man mit Doug unterwegs. Doug ist Computerexperte und klaut alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Deswegen hat er sich in den Kopf gesetzt, die Zarenkrone Iwans des Schrecklichen zu stehlen.



Doug in Moskau

Im Hotel betrachtet Doug die im Museum aufgenommenen Fotos und macht sich daran, einen hinterhältigen Plan auszuarbeiten. Da ihm nichts Vernünftiges einfällt, schaltet er erst mal den Fernseher an. Hier läuft gerade eine Quizsendung des KGB-TV, an der Doug teilnehmen sollte. Doug schnappt sich den Kassettenrecorder und das Maßband aus dem Koffer, klemmt sich den Computer unter den Arm und nimmt den Fotoapparat und die Antenne vom Fernseher mit.

Um an den Teilnahmeschein zu kommen, kauft sich Doug am Zeitungsstand vor dem Hotel die neuste Ausgabe der Prawda.

Der Teilnahmeschein

Die erste der drei Fragen auf dem Teilnahmeschein kann Doug erst beantworten, wenn er sich eine Dose Kaviar besorgt hat. Vor dem Einkaufszentrum hat sich, wie könnte es anders sein, eine lange Schlange gebildet. Da Doug keine Lust hat, stundenlang zu warten, fragt er den Mann am Anfang der Schlange um Hilfe. Der willigt ein, möchte aber als Gegenleistung eine Rolle Toilettenpapier haben.

Im Gorki-Park findet Doug einen Bauchladen-Händler, der ihm für 100 Rubel eine Rolle Klopapier anbietet. Da Doug aber nur noch 3 Rubel besitzt, überlegt er sich wie er den Bancomat im Bahnhof überlisten kann. Er tauscht seinen Computer gegen einen Gameboy und mit dem darin enthaltenen Modul gelingt es ihm, den Bancomat auszutricksen. Nachdem Doug das Klopapier gegen den Kaviar getauscht hat, wendet er sich der zweiten Aufgabe zu.

Beim Burger Zar kauft er sich eine Dose Wodkacola und wirft einen Blick in das Cabrio auf dem Parkplatz. Auf dem Roten Platz bittet er den Japaner, ein Foto zu schießen. Das klappt natürlich nicht beim erstenmal, aber Doug hat ja einen Ersatzfilm. Wenn er sich jetzt das fertige Foto anschaut, kann er mit Hilfe des Maßbands und der Coladose die zweite Frage beantworten.

Mit dem "Großen Bären" macht sich Doug auf zur Waage. Nachdem er den Burger gegessen und sich gewogen hat, ist die dritte Frage beantwortet und Doug pleite. Aus lauter Wut zerstört er mit der Antenne die Waage und schon ist dieses Problem gelöst.

Von seinem "Gewinn" kauft Doug das "Kapital" und die "Enzyklopädie der Oper". In der Zeitung "Kapital" findet er eine Briefmarke, leiht sich vom Portier einen Stift und wirft den Umschlag in den Briefkasten.

Die Einladung zur Show holt sich Doug beim Portier ab und mit ein wenig Intelligenz ist das Quiz in den KGB-Studios schnell gelöst. Er gewinnt einen Heißluftballon und klaut die Studiobeleuchtung.

Museumsbesuch

Nur die Programmierer wissen, warum Doug den Ballon erst benutzten kann, wenn er auf die Toilette geht. Am Museum angekommen, steckt Doug die Kassette aus der "Enzyklopädie der Oper" in den Recorder, daraufhin zerbersten die Vitrinen. Er schnappt sich den Ring und den ZX81 und macht sich daran, die heißersehnte Krone zu klauen. Die Scheinwerfer setzten die Sensoren außer Kraft und Diamanten sind bekanntlich härter als Glas. Das Schicksal nimmt seinen Lauf.

Flucht

Doug konnte zwar die Krone nicht ergattern, wird aber trotzdem in ganz Moskau gesucht. Aber wie wegkommen ohne Paß? Beim Burger Zar trifft Doug zwei alte Bekannte. Um den Paß zu bekommen, muß er für die beiden Gauner einen Code herauskriegen. Jetzt nur noch Fernbedienung, Kassettenrecorder und ZX81 in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt und schon kann Doug per Telefon in den Computer der Firma eindringen. Für die Kassette mit dem Code gibt's den Paß und schon ist Doug im Orient-Express.

Dino Bean

Weiter geht's jetzt mit Dino, der gerade sein Schiff verpaßt hat. Nach einem kurzen Intermezzo mit einem Säufer findet er sich am Steg wieder. Er schnappt sich das Seil und schaut sich um. Im Laden kauft er seine Lieblingsbohnen, wird zum Popeye-Dino und gewinnt so den Wettbewerb im Zirkus. Dino besucht die Zigeunerin Zelda und findet im Wohnwagen einen Kopfschmerztrank. Den könnte sein Freund, der Säufer, zwar gut gebrauchen, aber leider ist die Flasche leer. Also muß er sich den Trank selber mixen. Er plündert Zeldas Vorräte und fragt im Gasthaus nach Wasser. Der Wirt ist zwar nicht besonders begeistert, füllt aber den leeren Humpen auf.

Papagei gesucht

Dino bemerkt den alten Seebären, den er nach dem Verbleib seines Schiffes fragt. Der Seemann ist aber nicht zum plaudern aufgelegt, da er seinen Papagei vermißt. Ob der Papagei bei Zelda gemeint ist, der nach den Sonnenblumenkernen gefragt hat? Dino entschließt sich, erst einmal die Zutaten zusammenzuschütten und gibt die Tabletten dem Säufer. Der verlangt für die Kiste ein Faß Rum, und das gibt's beim Kaufmann. Mit den Sonnenblumenkernen ködert Dino den Papagei und bringt ihn zu seinem Besitzer. Der ist plötzlich erstaunlich gesprächig.

Schlittenfahrt

Dino weiß jetzt den Weg zu seinem Schiff, benötigt aber ein Fahrzeug. Da in Rußland gerade Winter ist, bietet sich ein Schlitten an. Den bastelt er sich aus der Kiste und den Schwertern, die der Fakir durch einen "glücklichen" Zufall nicht mehr braucht. Jetzt fehlt nur noch der Schlittenhund. Dino ist zwar blöd, weiß aber, daß ihm die Katze am Steg nützlich sein könnte. Die läßt sich aber nicht so leicht einfangen, also muß er sie mit einem frischen Fisch ködern. Durch ein Ablenkungsmanöver kann Dino den Schwertfisch im Gasthaus klauen und damit ein Loch in den zugefrorenen Fluß hauen. Aus Zeldas Pendel und dem Besen vom Schneemann bastelt sich Dino eine Angel. Die Katze und der Hund liefern sich im Gasthaus eine wilde Balgerei, und schon ist Dino stolzer Besitzer einer russischen Promenadenmischung.

Jobsuche

Mit seinem Gespann erreicht er den nächsten Bahnhof. In einem kurzen Gespräch mit dem Schaffner erfährt Dino, daß er ohne Reservierung nicht in den Zug kommt. Aus lauter Langeweile knibbelt Dino das Wahlkampfposter des Politikers von der Wand und erschreckt damit den Gorilla im Gepäckraum. Mit dem alten Bananenschalentrick schaltet er den Bodyguard von Frau Molotowa aus und nimmt dessen Platz ein.

Im Orient-Expreß

Donna landet nach ihrer glanzvollen Vorstellung direkt im Orient-Expreß. Ihr langweiliger Gönner Ric legt sich schlafen und Donna rennt zielstrebig in den Barwagen. Dort holt sie ihre Vergangenheit, in Person von Alex & Kos, ein.

Erpressung

Auf der Suche nach dem Mikrofilm trifft sie auf Doug. Der verspricht zu helfen, und bittet Dino das Abteil von Frau Mo-

lotowa zu durchsuchen. Der schüttet ihr eine Tasse Kaffee über den Pelz. Die vornehme Dame verschwindet erst im Bad und geht dann zum Schnipp-Schnapp-Spielen in den Barwagen. Dino findet einen Ring und ein Parfüm. Beides händigt er Doug aus. Der übergibt die Beute an Donna. Im Ring findet sie die Mikrofilme und bekommt dafür ihre Fotos wieder.

Doug und die Krone

In der Zwischenzeit sieht Doug im Barwagen den Dieb und bittet wiederum Donna um Hilfe. Die läßt ihre weiblichen Reize spielen und setzt den Dieb mit Parfüm und Champagner außer Gefecht. In der Kabine klaut sie das Bettlaken und wirft einen Blick auf die Codenummer am Hemd im Schrank. Beides gibt sie Doug. Doug trifft auf dem Flur einen Fahrkartenkontrolleur, dessen Schlüssel ihn sehr interessiert. Da Doug Nichtraucher ist, fragt er Alex & Kos nach Zigaretten. Das Geld für die Kippen besorgt Donna bei Ric. Doch damit nicht genug, jetzt will der Kontrolleur auch noch Feuer. Das verschafft sich Doug bei dem Hooligan im letzten Wagen. Die "Zigarette" läßt den Kontrolleur den Schlüssel vergessen. Wie in guten alten Filmen klettert Doug auf das Dach des Zuges und gelangt mit Hilfe von Laken und Schlüssel in den Gepäckraum. Er findet die Krone und wieder einmal nimmt das Schicksal seinen Lauf.

Im Dorf

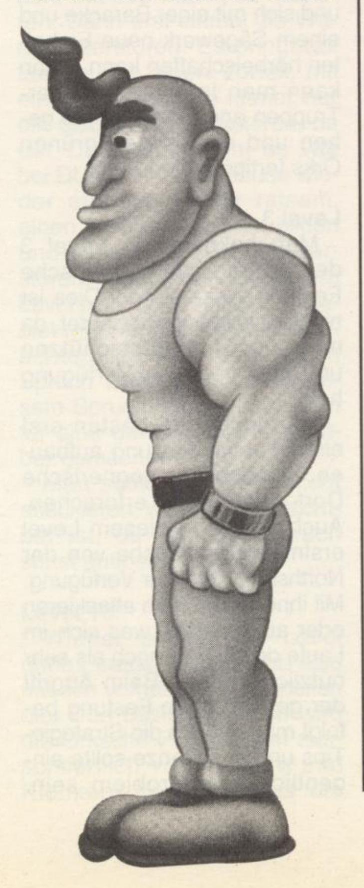
Als gute Freunde machen sich Doug und Dino sofort auf die Suche nach Donna. Nach dem Weg durch die Steppe gelangen die beiden an einen Fluß mit einer kaputten Brücke. Dino wirft die Felsen ins Wasser und der Weg ins Dorf ist frei. Dort gibt's zunächst ein Wiedersehen mit Zelda. Zelda würde den beiden ja gerne helfen, aber irgendein Idiot hat ihren Wohnwagen geplündert. Also müssen erst die Zutaten für den Spezialtrank besorgt werden.

Zauberei

Die Knochen des toten Mannes und eine Flasche liegen auf dem Friedhof. An die Fledermausflügel kommt man nicht so leicht. Also nehmen Dino und Doug erstmal alles mit, was sie im Dorf finden können. Doug experimentiert mit Laterne und Flasche herum und bringt so den Totengräber zum Sprechen. Der erzählt von der Villa im Wald. Am Kirchturm finden die beiden eine Plane und einen Stock. Die Spieluhr schickt den Alten ins "Reich der Träume" und Dino kann die Brille mitnehmen. Doug nimmt den losen Stein aus der Kirchturmmauer. Mit Hilfe der fünf Eiszapfen geht's dann nach oben. Dino bastelt aus der Brille und der Regenrinne ein Fernrohr. Damit kundschaftet er den Weg zur Villa aus. Doug haut mit dem Stein gegen die Glocke und Dino fängt die Fledermaus mit der Plane ein. Im Wald finden sie in der Behausung eines Eichhörnchens die Sonnenblumenkerne. Am Eingang zur Villa gibt's die letzte Zutat. Zelda braut den Trank und nicht zum letztenmal nimmt das Schicksal seinen Lauf.

Donna

Donna hat keine Lust auf Experimente und sucht einen Fluchtweg aus ihrem Gefängnis. Sie steckt das Parfüm ein, reißt das Kissen auf und nimmt eine der rosa Federn. Da sie weder durch die Tür noch durch das Fenster rauskommt, wandert ihr Blick nach oben. Durch den Geheimgang gelangt sie auf den Dachboden. Hier gibt's außer der Elster, der Platte und dem Chloroform nichts zu holen. Parfüm und Chloroform ergeben ein wirksames Mittel gegen die Wache. Bei ihren Erkundungen stellt Donna fest, daß die Haustür verschlossen ist und

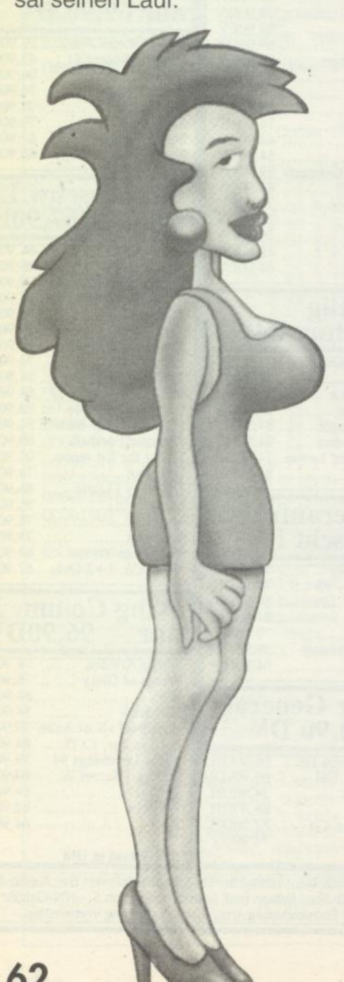


der Schlüssel sich im Schlafzimmer befindet. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn man den so einfach nehmen könnte. Also sucht Donna weiter.

Die diebische Elster

Im Zimmer steckt sie das Obst ein und durch ein Mißgeschick bekommt sie ein Stück Gips. Das Arbeitszimmer sollte Donna sehr gründlich untersuchen. Der Schlüssel zur Vitrine liegt im Auge des Skeletts. Donna liest die beiden Bücher und faßt den Plan, die diebische Elster zum Leben zu erwecken. Den Trank mixt Donna im Aschenbecher. Dazu braucht sie die Fledermausflügel, das Obst und die Feder. Den Füller benutzt sie als Spritze. Nun braucht die Elster noch einen Stromschlag, um zum Leben zu erwachen.

Wieder auf dem Dachboden, streut Donna die Eisenspäne aus der Pendeluhr auf die Schallplatte. Sie malt mit dem Gips einen Kreis auf den Boden und legt die Elster hinein. Die Platte gehört aufs Grammophon und schon ist die Elster lebendig und kann Donna den Schlüssel bringen. Die Vase schmeißt Donna aus ihrem Zimmerfenster und trifft damit die Wache. Sie verläßt das Haus und ein letztesmal nimmt das Schicksal seinen Lauf.



Warcraft

Benjamin Walk aus Neumarkt gibt's uns wichtige Strategentips zu Blizzards Fantasy-Programm.

Defensive Tips

Das wichtigste ist, das das Dorf immer von einigen Männern bewacht wird. Ist das nicht so, kann es leicht passieren das man von ein paar feindlichen Einheiten, die sich durchgemogelt haben, überwältigt wird. Um das Dorf optimal bewachen zu können, sollte man alle Wege erforschen, die der Gegner zur Verfügung hat, um das Dorf anzugreifen und sie dementsprechend zu bewachen. Diese Defensiveparty sollte aus 4 Armbrustschützen/Speermännern, davor 4 Footmans/Grunts oder 4 Raidern und (falls vorhanden) aus 2 Katapulten (falls im Level vorhanden) bestehen, die hinter den Bogenschützen plaziert werden. Nach diesen Vorsichtsmaßnahmen sollte eigentlich keiner der kleinen Gegnerhorden noch eine Chance haben. Doch was macht man, wenn der Gegner ein Katapult vorzieht? Nun das beste ist, wenn man die Armbrustschützen/Speermänner und die Footmans/Grunts zurückzieht und mit den Raidern angreift, da diese schon mal nach den beiden Armor-Upgrades, einen Schuß des Katapults wegstecken. Beim Attackieren muß man sich einfach ein Feld vor das gegnerische Katapult stellen und es gemütlich attackieren.

Angriff-Tips

Beim Angreifen eines Feindes sollte man immer in Überzahl sein. Richtige Strategen können aber auch mit einem Raider zwei Grunts/Footmans oder drei Armbrust/Speermänner töten.

Wer mit den Menschen spielt, hat den großen Vorteil, andere Einheiten zu heilen. Dies ist besonders vorteilhaft im Angriff, da die attackierte Einheit immer wieder geheilt werden kann und so mehrere andere Einheiten töten kann. Wer ein feindliches Dorf angreift, sollte auf folgendes achten: Man muß als erstes mit kleineren Trupps die Wachen beseitigen, da der Computer keine neuen Wachen mehr aufstellt. Der Hauptangriff sollte gut durchdacht werden und es sollte eine Wegroute geplant werden, da sich sonst einige Einheiten von der Hauptstreitmacht abseilen, weil der Weg zu eng ist. Wer schon mehr Erfahrung hat, der kann probieren noch einen weiteren Trupp zur Ablenkung, bzw. zum in den Rücken fallen, zu lenken. Bei solchen Manövern kann man leicht den Überblick verlieren und in solchen Fällen hat meist der Computer die Oberhand.

In einem Dungeon ist zu beachten, daß man nie mehrere Trupps in verschiedene Richtungen schickt, sondern immer eine Streitmacht herumschickt um alles zu erforschen (Group Move).

Die Level – Humans

Level 1

Im ersten Level ist eigentlich nicht viel los. Man muß nur 6 Farmen und eine Baracke bauen und schon hat man das erste Level geschafft. Den einzigen Fehler, den man machen kann, ist am Anfang gleich mit allen Figuren in verschiedene Richtungen zu laufen, um die Karte auszufüllen und somit 1. die Festung unbewacht läßt und 2. die Einheiten gegen die herumstehenden Menschen keine Chance haben wenn sie alleine sind, da der Computer schon das erste Upgrade besitzt.

Level 2

In diesem Level ist es Eure Aufgabe alle herumstehenden Einheiten der Orks zu vernichten. Am besten baut man sich erst sein Dorf auf, so daß man ungefähr für 17 Leute Essen und sich mit einer Baracke und einem Sägewerk neue Einheiten herbeischaffen kann. Dann kann man in kleinen Vierer-Truppen ans Eingemachte gehen und die ekligen grünen Orks fertigmachen.

Level 3

Man bekommt in Level 3 den Auftrag, die gegnerische Festung zu zerstören. Dies ist nicht so leicht wie vermutet, da man nur Armbrustschützen und Footmans zur Verfügung hat.

Man sollte am besten erst einmal seine Festung aufbauen. Danach das gegnerische Dorf suchen und erforschen. Auch stehen in diesem Level erstmals die Mönche von der Northshire Abtei zur Verfügung. Mit ihnen kann man attackieren oder auch heilen, was sich im Laufe des Levels noch als sehr nützlich erweist. Beim Angriff der gegnerischen Festung befolgt man einfach die Strategie-Tips und das Ganze sollte eigentlich kein Problem sein.

Das einzige, was manchmal nervt ist, daß die Goldminen meist zu klein sind und man weite Wege bis zur nächsten zurücklegen muß. Darum sei geraten, vor einem Angriff erst einmal ein paar 1000 Goldstücke im Überfluß zu haben.

Level 4

Das Terrain ist diesmal eine Höhle, in der ein Lord zu finden und zu heilen ist. In solchen Dungeons, die viele Weggabelungen und Sackgassen besitzen, sollte man sich nicht in Gruppen aufteilen, da dies zu schwächeren Streitmächten führt. Wenn der Thronsaal gefunden ist, heilt man mit einem hoffentlich noch vorhandenem Kleriker einen der Verwundeten und kehrt zum Ausgang zurück. Hat man alle Kleriker verloren, kann man das ganze Level nochmals spielen.

Level 5

Die schwerste Aufgabe im gesamten Spiel (meiner Meinung nach). Man hat am Anfang nicht genug Geld, um sich Peasants zu kaufen. Jedoch bekommt man den Tip, daß die Orks einige Peasants außerhalb der Stadt gefangen halten. Als erstes sollte dieser Käfig gefunden und die Wachen getötet werden. Bis zu diesem Zeitpunkt darf noch keine Einheit verlorengegangen sein. Wenn der Käfig gefunden und die Wachen getötet sind, muß man in die Käfigmauer ein Loch schießen und alle Einheiten bis auf einen Kleriker zur Festung zurückziehen. Dies ist deshalb notwendig, da der Computer mit all seinen Männern die Festung angreift sobald die Peasants geheilt worden sind. Dann nach dem Heilen der Verwundeten, so schnell wie möglich zur Burg zurück und verschanzen. Wer diesen Angriff überlebt, hat zwei Möglichkeiten.

1. Er greift mit dem Rest der Truppe das unbewachte Dorf an oder

2. er baut seine Burg aus, heilt seine Leute und bildet einen Kampftrupp. Dies kann aber den Nachteil haben, daß der Computer sich regeneriert und zu mächtig wird. Beim Durchspielen hat sich ergeben, daß die zweite Methode die schlechtere ist. Für richtige Strategen gibt es noch eine

3. Lösung: Es ist nämlich auch möglich, mit den am Anfang vorhandenen Einheiten gleich das Dorf der Orks niederzubrennen und dann die Verwundeten zu heilen.

Level 6

Am Anfang muß man erst einmal zusehen wie die Burg angegriffen wird. Doch nicht etwa von den Orks, nein, sondern von gleichgesinnten rotgekleideten Menschen!!

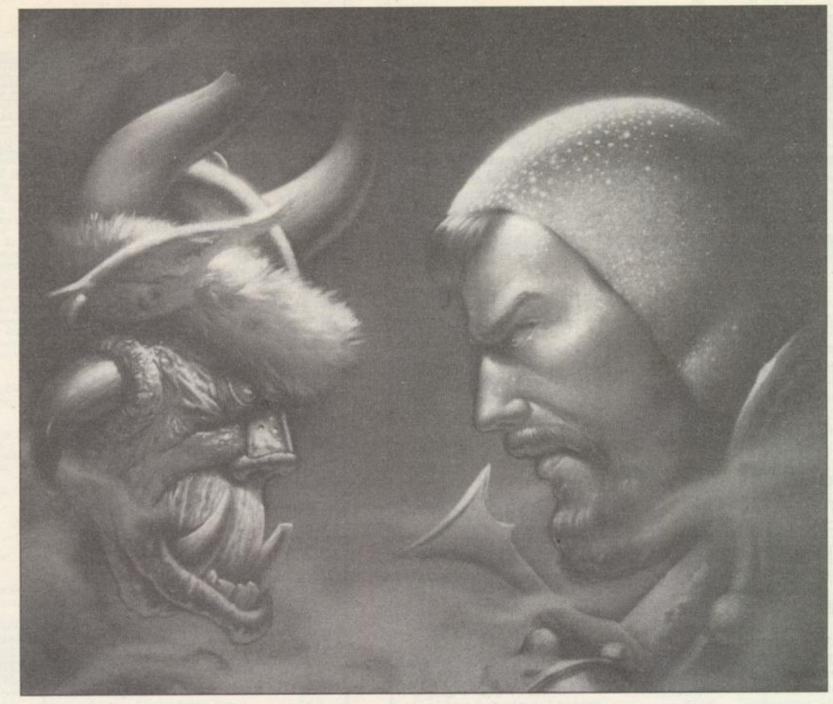
Mit den vorhandenen Einheiten sollte es kein Problem sein, das Dorf ohne Verluste wieder in den Griff zu bekommen. Danach muß man noch einige kleine Angriffe in Kauf nehmen. Der Computer hat in diesem Level den großen Vorteil, schon in Besitz der Magier zu sein. Mit ihnen kann er in gewissen Abständen kleine Horden von Spinnen schicken, die aber nicht viel Schaden anrichten, aber auf Dauer doch recht nervig werden. Auch stehen in diesem Gebiet zum ersten Mal Katapulte zur Verfügung. Sie stellen sich als vorzügliche Waffe zum Zerstören von Gebäuden dar. Man sollte also in der Lage sein, den Gegner, der diese Waffe kaum einsetzt, sehr schnell besiegt zu haben.

Level 7

Wieder einmal muß man sich gegen die Orks behaupten, doch in diesem Level müssen gleich 2 Dörfer zerstört werden. Alles halb so schlimm, denn in diesem Level bekommt man endlich Magier, die Monsterspinnen zaubern können. Diese dienen gut zum Erforschen der Landkarte, da sie sehr schnell sind. Die Brücken müssen unbedingt eingenommen werden, da sie strategisch wichtige Punkte sind. Angriffe sollten gut durchdacht sein. Man sollte z.B. einen kleinen Scheinangriff im Westen durchführen und die Wachen weglocken, um dann mit der Hauptstreitmacht ins Dorf einzufallen. Der Computer greift wenig an, wenn er merkt, daß er gegen die vielen Einheiten der Humans nicht ankommt, also nie Schwachstellen zeigen. Zum Hauptangriff unbedingt Katapulte mitnehmen, da ein gezielter Schuß schon mal 4 – 5 Kämpfer der Orks tötet.

Level 8

Hier müssen wir den verrückten Zauberer Medivh töten. Im Dungeon trifft man auf neue Gesichter, wie z.B. auf Oger, Feuergeister oder Skelette. Im Thronsaal von Medivhs Schloß hetzt uns der Zauberer sogar ein paar Dämonen auf den Hals. Diese sind nur sehr schwer zu bekämpfen, da sie sehr stark sind und viel aushalten. Da man höchstens drei Dämonen zur Strecke bringen kann, muß Medivh so schnell wie möglich gefunden und getötet werden. Der Zauberer selbst ist nach ein paar Schlägen tot und man kann sich dann in Ruhe um die anderen Gegner im Level kümmern.



Level 9:

Das neunte Level ist (endlich) wieder einmal ein normales Level, in dem die gegnerischen Festungen zerstört werden müssen. Es sind nur zwei kleine Dörfer, die einzeln sehr schwach sind. So sollte man die zwei Dörfer einfach durch einen Verteidigungswall trennen, um ihre Macht zu halbieren. Dann erst einmal die Wachen zerstören. Es bringt auf keinen Fall einen Vorteil, mit einem Kampftrupp immer nur ein Gebäude zu zerstören, da der Computer (nicht so wie bei DUNE 2) die Gebäude wieder aufbaut. Es ist ratsam, einen großen Trupp zu bilden und ein ganzes Dorf zu zerstören. Auch ist es ab diesem Level nicht mehr nötig, das Gebiet mit "Far Seeing" zu begutachten, da man den neuen Spruch "Invisibility" hat. Mit diesem Spruch können Einheiten für eine gewisse Zeit unsichtbar gemacht werden.

Man sollte allerdings nicht attackieren, wenn man unsichtbar ist, da sich der Spruch sonst auflöst.

Level 10:

Wieder einmal ein Level ohne Peasants. Man muß also mit den vorhandenen Einheiten das Dorf besiegen. Auch wird die Orksche Festung fast ausschließlich von Magiern und Klerikern bewacht, was die Sache nicht unbedingt erleichtert. Ansonsten ist dieses Level nicht besonders schwer, wenn man die richtige Strategie und Angriffsformation wählt. Am intelligentesten ist es, alle Wachen der Gegner mit den Skorpionen zu töten, da man diese immer wieder nach Belieben schaffen kann.

Level 11:

Wer bis zu diesem Level kommt, für den ist der Rest ein Kinderspiel. Da man im 11. Level mit den Magiern die wohl mächtigsten Kreaturen in Azeroth schaffen kann. Der Name dieser Kreatur ist "Water Elemental". Man sollte also ca. 4 Magier mit voller Energie haben und sich den Spruch "Sumon Elemental" gekauft haben. Dann klickt man bei allen 4 Magiern den Spruch an und macht sich mit den Geschöpfen auf den Weg. Zuerst beseitigt man (wie immer) die Wachen und stürztt sich dann auf die Gebäude. Wenn der Magic-Vorrat der Wassergeister fast verbraucht ist, kann man mit den Magiern schon wieder neue hinterher schicken. Das einzige was stört, ist, daß die Warlorcks der Orks auch nicht schlafen und kräftig ihre Dämonen herbeizaubern. Sie sind zwar stärker als die Wassergeister, dafür aber langsamer und können nur ein Feld vor ihnen attackieren. Um diesen Kreaturen keine Chance zu lassen, muß der Tower der Orks zerstört werden. Ansonsten ist eigentlich nur noch zu sagen, daß die Orks zwei Dörfer haben und das war's auch schon.

Level 12:

Das letzte Level, dann ist es geschafft. Die Orks sind jedoch in diesem Level stark bevorzugt, denn sie haben drei Festungen. In der mittleren Festung finden wir den Blackrock. Er ist das Hauptziel, sollte aber nicht unbedingt als erstes zerstört werden, da von ihm keinerlei Gefahr ausgeht. Ansonsten sollte man die Taktik von Level 10 beibehalten und so dürfte es nicht sonderlich schwer sein. Was jedoch sehr wichtig ist, ist daß man soviel Gold spart, wie nur möglich. Um die Karte zu erforschen, sollte man weder "Far Seeing" noch "Invisibility" anwenden, da die Karte zu groß ist. Man fängt das Level wie gewohnt an und läuft mit allen Einheiten los, um die Karte zu erkunden. Wenn die Einheiten tot sind, klickt man auf "Restart Scenario" und weiß nun, wo der Gegner seine schwachen Stellen hat und wo ein kleiner Pfad zum Überlisten der Wachen ist.

Orks

Level 1:

Das erste Level unterscheidet sich nicht vom ersten Level der Humans. Man muß nur die oben aufgeführten Tips befolgen und schon hat man das Level geschafft. Ein kleiner Tip: Wer noch nicht so oft Strategiespiele gespielt hat, sollte mit den Humans spielen, da es mit ihnen einfacher geht.

Level 2:

Auch dieses Level unterscheidet sich nicht von dem der Menschen, außer, daß die Orks mit Speeren und Keulen schlagen und die Menschen mit Pfeilen und Schwertern.

Level 3:

In diesem Level muß man den menschlichen Outpost zerstören. Wer Probleme mit dem Level hat, sollte genauso wie im dritten Level der Menschen vorgehen. Man bekommt in diesem Level das erste mal Kleriker, mit denen man Tote zum Leben erwecken kann.

Dieser Spruch sollte eigentlich den Spruch der Menschen "Healing" ersetzen, ist jedoch um einiges schlechter.



Level 4:

In diesem Level ist man in einem Dungeon und muß eine Frau namens Griselda töten. Die Grünen dürfen nicht in verschiedene Gruppen getrennt werden, da sie sonst nur noch halb so stark sind und schnell ins Hintertreffen kommen. Man muß also mit allen Einheiten Stück für Stück das Level erforschen. Wenn man Griselda gefunden hat, ist das Level schon geschafft, da sich die Dame nicht mehr wehren kann.

Level 5:

Am Anfang des Levels wird gleich einmal die Burg attackiert und der Gegner in die Enge getrieben. Die eigenen Figuren stehen etwas abseits, es liegt aber im Bereich des möglichen die Festung ohne Verluste zu retten. Danach wird das Level ganz normal gespielt, das heißt, man muß nur noch die Burg der Orks einnehmen. Wenn die Schmiede und das Sägewerk gebaut sind, hat man die Möglichkeit, Katapulte zu produzieren. Sie können zur Verteidigung und zum Zerstören der anderen Burg dienen. Auf keinen Fall aber zum Nahkampf.

Level 6:

Man muß beim Angriff der gegnerischen Burg aufpassen, daß sich keiner der Kämpfer auf den Tower stürzt. Die Brücke, die sich in der Mitte der Karte befindet, sollte auf jeden Fall in Besitz genommen werden, da sie ein strategisch wichtiger Punkt ist.

Level 7:

Man muß sich gegen seinen Anführer Blackhand auflehnen, der sich im Black Rock Spire befindet. Im ganzen Level gibt es, egal welche Landkarte erscheint, immer eine Brücke vor dem Dorf von Blackhand. Diese wird gut bewacht: 2 Raider und 6 Speermänner. Am besten man erobert sie mit einem gut gezielten Katapultschuß.

Wenn man den Tower gebaut hat, kann man mit den sehr schnellen Spinnen die Wachen gut anlocken und sie dann einzeln töten. Sobald keine Wachen mehr da sind, kann man mit dem Zerstören des Dorfes beginnen. Man muß dabei auf nichts weiter achten und es dürfte keine Probleme geben.

Level 8:

In diesem Level befindet man sich in der Abtei und bekommt den Auftrag, Garona zu befreien. Geht man im Level ein bißchen herum, dann stößt man immer wieder auf Peone, die man ebenfalls befreien und zum Ausgang beordern muß. Auch tauchen in diesem Level Brigands auf, die weder im Handbuch noch in der Levelbeschreibung erwähnt werden. Diese Zwerge sind jedoch nicht gefährlich, da sie sehr schwach sind und kaum Schaden anrichten.

Wenn Garona gefunden ist, muß nur noch der Feuergeist, der sie bewacht, getötet und Garona zum Ausgang gebracht werden. Befreit ist eine Figur immer dann, wenn eine Einheit, die zu uns gehört, neben der zu befreienden Figur steht.

Level 9:

Die Humans haben in diesem Level den "Invisibility"-Zauber und schicken unsichtbare Kämpfer zu unserem Dorf und attackieren es, ohne daß wir sie sehen können. Darum sollte man das Dorf abschirmen, das heißt, daß man alle Brücken, die zum Dorf führen in Besitz nehmen muß, so daß kein Human mehr durchkommt. Wenn der Tempel gebaut wurde, kann der "Unholy Armor"-Spruch von einem Kleriker gezaubert werden. Dieser Spruch ist sehr hilfreich beim Zerstören der Wachen. Einfach mit einem Kleriker und einem Raider zur Human Festung gehen, zweimal den Armor Spruch sprechen und sich wieder zurückziehen. Der neu gewonnene Giftwolkenspruch kann sehr hilfreich beim Töten größerer Gegnerpartys sein.

Wenn man einen Trupp gefunden hat, pirscht man sich heran und zaubert 4, 5 Giftwolken und läßt die Gegner ersticken. Die Humans haben zwei Outposts, einer der von Archern, ein anderer der von Footmans bewacht wird. Zuerst sollte die von den Footmans bewachte Festung zerstört werden, da diese leichter zu erobern ist.

Level 10:

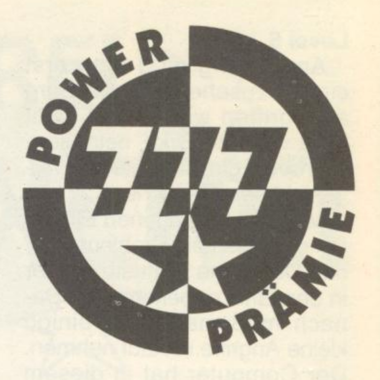
Am Anfang schickt man ein paar Spinnen zur Erkundung vor und greift dann gezielt an. Die Aufstellung sollte bekannt sein: vorne die Raider, dann die Speermänner und hinten die Katapulte. Die Footmans taugen in Level 10 sowieso nichts. Die Burg ist schlecht bewacht und leicht zu erobern. Wenn das Dorf zerstört ist, müssen die im Level wahllos herumstehenden Humans gefunden und beseitigt werden.

Level 11:

Man darf dem Computer keine Chance geben, überall seine Magier aufzustellen und einem dann einen Wasserkopfgeist nach dem anderen zu schicken. Also ist schnelles Handeln gefragt. Gleich mal eine Blacksmith bauen und anschließend einen Tower. Sobald der Tower steht, auf den Dämonzauber sparen. Bis hierhin sollte die am Anfang bestehende Streitmacht ausreichen, um das Dorf zu bewachen. Wenn man dann endlich einen Magier hat, gleich den nächsten trainieren und die Dämonen durchs Land schicken. Man muß unbedingt die gut versteckten Magier der Humans finden, bevor sie Wassergeister zaubern. Danach kann man sich auf die beiden Dörfer stürzen. Nicht einfach stur auf die Gebäude losgehen, sondern erst die Wachen beseitigen.

Level 12:

Nach Brücken, die man besetzen kann, braucht man gar nicht erst zu suchen, der Computer hat seine drei Städte rings um die eigene gepflanzt. Alle Einheiten sollten bei der Burg aufgestellt werden. Angreifen muß man schon mit einer ziemlich großen Armee, da kleine Angriffe nichts bringen. Der Computer ist so schnell im Aufstellen der zerstörten Gebäude, daß man kaum Zeit hat sich zu erholen. Zu empfehlen ist eine Armee aus 4 Dämonen, da man 4 Einheiten schön in einem "Groupmove" nehmen kann und sie so leicht zu steuern sind. Wer schon ein bißchen "Far Seeing" gemacht hat oder kurz vorbeigeschaut hat, hat vielleicht das riesige Schloß Stonewind entdeckt. Auf keinen Fall sofort darauf stürzen.



Alone in the Dark 3

Henning Kock aus Karben wandelt auf den Spuren von Computerdetektiv Edward Carnby.

Ankunft

Wenn Carnby in Slaughter Gulch angekommen ist, geht er als erstes über die Brücke und marschiert vor den Saloon. Hier muß er das Benzinfaß nehmen und dann in den Saloon gehen. Um einen Film zu sehen, schüttet er das Benzinfaß in den Projektor. Dann noch die Rassel, den Schlüssel, das Ölfaß und die Streichhölzer aus der kleinen Kammer nehmen. Jetzt kann er hinter den Tresen gehen und dann gleich wieder weglaufen, damit er nicht abgeschossen wird. Wenn das Monster alle seine Patronen verballert hat, kann er im Regal hinter dem Tresen nach einer Flasche und Spiritus suchen. Die Flasche kann er werfen, den Jeton nehmen und ihn ins Klavier schieben, um eine Geschichte zu hören. Jetzt wieder hinter den Tresen gehen und das Horn des Schädels verschieben. Ein Mann kommt, Carnby beseitigt ihn, und nimmt sein Karo As und die goldene Patrone.

Nun kann Carnby die Leiter runtergehen und wird noch eine Lampe finden. Nun kippt er das Ölfaß in die Lampe, zündet die Lampe mit den Zündhölzern an und benutzt dann die Lampe. Dann geht er hinter die Fässer, nimmt den Stock , öffnet das hinterste Faß und läuft nach vorne weg. Um die kleinen roten Schlangen aus ihrem Faß rauszukriegen, muß er mit der Rassel so lange rasseln, bis alle draußen sind. Nun kann er durch das Faß die Leiter raufsteigen.

Im Gefängnis

In der Gefängniszelle muß er den Stein nehmen, ihn gegen die Wand werfen und das indianische Amulett nehmen.

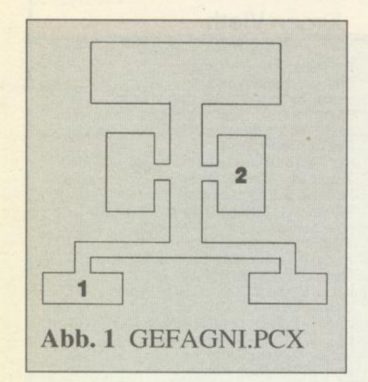


Abb. 1 GEFAGNI.PCX

Den Schlüssel bekommt er mit Hilfe des Stockes. Mit dem Schlüssel kann er dann die Tür aufschließen und den Spiritus vor dem Betrunkenen abstellen. Der Betrunkene wird Carnby darauf eine Flasche hinterlassen. Jetzt kann Carnby zu dem Gewehrschrank gehen, ihn mit dem Schlüssel aufschließen und eine Winchester rausnehmen. Aus dem anderen Schrank kann er einen Sheriffstern nehmen.

Dann muß er in den großen Raum gehen und den großen Schrank vor die Tür schieben. Den Schrank kann er öffnen und wird dort eine Schrotflinte finden.

Abb. 2 DACH.PCX

Danach muß Carnby die Leiter hochgehen, zu dem roten Licht gehen und sich den Zauberstrick schnappen. Um ein bißchen Gold zu bekommen, geht er zu Jim Burris und schlägt neben ihm mit der Peitsche so oft auf den Boden, bis er Gold findet. Mit dem Gold kann er seine Schrotflinte laden und Jim Burris abschießen. Jim wird ihm dann seine Skorpione überlassen und Carnby kann zu dem Galgen gehen.

Am Galgen

Die Tür dorthin muß er mit seiner Winchester aufschießen. Um Licht in die Angelegenheit zu bringen, muß er die Lampe einsetzen. Damit er nicht aufgehängt wird, wehrt er sich mit dem Zauberstrick und wirft die Skorpione in das Loch. Dann kann er auch den Schalter verschieben und das Trockenfleisch und eine Stange Dynamit an sich nehmen. Carnby geht nun zu dem Faß, nimmt die Lunte und die Gatling und steckt die Lunte in das Dynamit. Wenn die Hand, die aus der Tür kommt, wieder verschwunden ist, öffnet Carnby die Tür, steckt das Dynamit in die Ritze neben dem Faß, zündet das Dynamit an und rennt dann schnell weg. Jetzt muß er durch das gesprengte Loch gehen, sich auf den Pfeil stellen und dann zur Maschine gehen. Um die Maschine zu reparieren, muß er den Sheriff-Stern einsetzen und mit der Peitsche so oft auf die Maschine schlagen bis er einen Hebel trifft und die Maschine in Bewegung setzt.

Dann wird die Tür aufgehen und Carnby kann über das Brett rennen und wird in das andere Haus springen. Dort muß er alle Leuchter anzünden und den unechten Ring mitnehmen. Durch die geöffnete Tür kann er zu dem Geier gehen, und nachdem dieser anfängt zu schreien, muß Carnby ihm das Trockenfleisch in seine Uhr reinlegen. Dann folgt er dem Cowboy durch das Bild.

Spiegelei

Im Schränkchen mit dem Spiegel muß er nach einer Perle, einer 30/30 Patrone und einem Gummiball suchen. Den Spiegel verschiebt er zweimal und nimmt dann den Pfeil vom Bett. Den Pfeil muß er dem Bogenschützen am Bett geben. Danach geht er in den Raum mit dem Drachen, benutzt den unechten Ring und setzt den Diamant dem Drachen als Auge ein. Er wird dafür eine Schachtel Winchester Patronen erhalten. Den stummen Diener muß Carnby auf der Platte auf dem Balkon abstellen und den Fensterladen zuklappen (verschieben). Hierüber kann er durch das Fenster in das Zimmer von dem Monster gehen und dort Schlüssel, Auslöser und ein Blitzlicht einsacken. Carnby geht dann wieder über den Fensterladen zurück und schließt mit dem Schlüssel die Tür vom Zimmer des Monsters auf. Im Zimmer nimmt er das Ölfaß, benutzt den Gummiball und den Auslöser, stellt sich dann neben den Schrank mit der Zielscheibe und drückt das Blitzlicht ab. Jetzt muß er mit der Winchester ein paar mal auf die Zielscheibe schießen

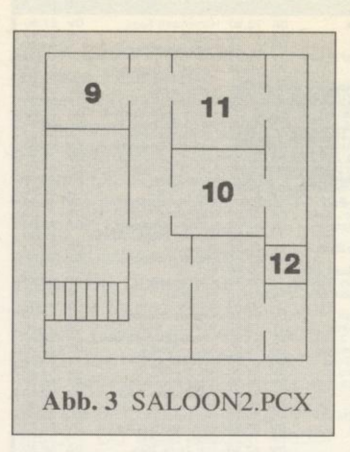


Abb. 3 SALOON2.PCX

und aus dem Schrank einen Kriegsstab mitnehmen. Mit dem Jeton kann er sich dann noch eine Geschichte vom Klavier anhören und geht dann weiter nach unten.

Die Lampe muß er mit dem Ölfaß nachfüllen und mit den Zündhölzern anzünden. Jetzt kann er sie benutzen, um Licht zu bekommen. Damit ihn die Fledermäuse nicht umbringen, muß er schnell zum Ausgang laufen und dann mit ein paar Hopsern über die Platten springen (immer den Nummern auf der Zeichnung nachspringen). Bei Stein Nummer 5 den Indianer mit dem Kriegstab vertreiben und den kleinen Schlüssel nehmen. Bei Nummer 16 das indianische Amulett einsetzen.

Indianer

Nachdem der Indianer ihm geholfen hat, muß er die beiden Monster umlegen und den Zylinder und den Schlüssel mitnehmen. Der Schlüssel paßt bei der Bibliothek. In der Bibliothek kann er den Druckstock und die Taschenuhr von der steinernen Statue in der Wand mitnehmen. Die Taschenuhr hilft Carnby die Tür von dem Zimmer auf der anderen Seite zu öffnen. Nachdem Carnby wieder aufgestanden ist, kann er sich das Storyboard nehmen und der Figur aus Stein den Zylinder aufsetzen. Dann muß er mit seiner Winchester das Fenster durchschießen und sich über die Leiter auf den

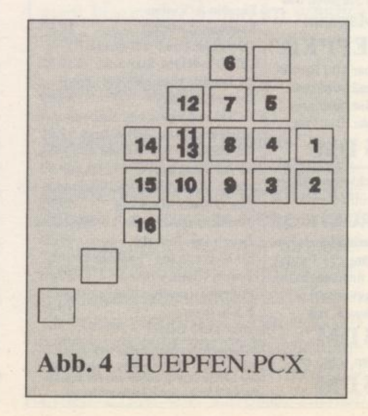


Abb. 4 HUEPFEN.PCX

Friedhof wagen. Hier den Kriegsstab in die Mitte der runden Platte stecken und mit Hilfe des Karo As', das er dann auf dem Grab mit den Buchstaben O.E.J. benutzt, hoch in ein Fenster transportieren. Jetzt kann er die Filmrolle, den Beutel voll Pemmikan und die Ölkanne nehmen. Mit der Ölkanne den Mechanismus an dem Fleisch ölen und in den Tanzraum gehen.

Musiker

Zu den Musikern muß er gehen, um sich die Gitarrensaite, das Notenblatt und den Tresorschlüssel zu schnappen. Bei der Frau kann Carnby nach Winchester Patronen suchen und bei dem Mann nach einen Hammer. Jetzt kann Carnby durch die Tür hinter dem Schrank in dem Zimmer mit dem Bärenkopf gehen, in das Schlüsselloch der gegenüb liegenden Tür die 30/30 Patrone schieben und diese mit dem Hammer explodieren lassen. Einen Sprengzünder und eine Glühbirne bekommt er bei dem Modellbahnhof. Dann in das andere Zimmer gehen, das Bild öffnen und die Kombination 806 eingeben. Dann kann er hinter den Schalter gehen, ohne abgeknallt zu werden. Die Perle muß Carnby in die Tür einsetzen und diese dann mit dem Tresorschlüssel öffnen. Der Mann, der rauskommt und Carnby das indianische Amulett wegnimmt, wird auch beseitigt. Dann muß noch der Koffer aus dem Tresor genommen werden und ab geht's durchs Fenster in den Schuppen vom Bahnhof.

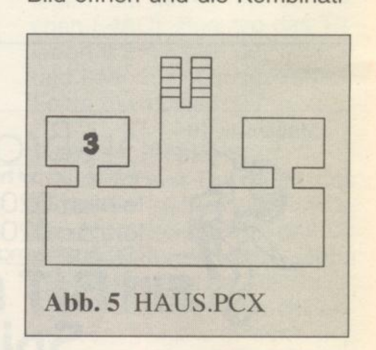
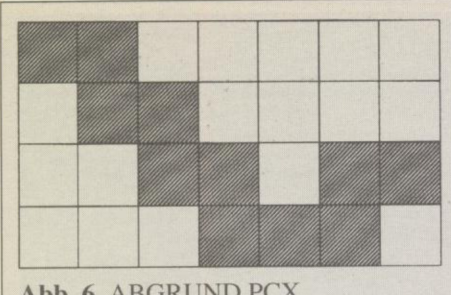


Abb. 5 HAUS.PCX

Bei der Lore muß Carnby dann nach einem Sprengkasten suchen und ab geht's, mit der Lore. Nachdem die Lore gehalten hat, muß Carnby in das Gebäude neben ihm gehen und die Bretter, wo der Eimer draufsteht, verschieben, noch bevor der Wächter auf dem Balken pfeifen kann. Ein Spanner liegt auch noch unter den Rohren, der natürlich mitgenommen wird. Mit dem Spanner muß die Glocke ein


Abb. 6 ABGRUND.PCX

paar mal geläutet werden und dann muß Carnby schnell durch die Tür ins Freie rennen. Dort verlegt er den Sprengzünder und den Sprengkasten, um den Bahnhof in die Luft zu sprengen. Als Letztes geht er zum Wasserturm und legt dort den Koffer mit dem Geld und den Schlüsseln ab.

Puma

Puma Carnby tapst in den Saloon, geht die Treppe hoch, springt über den Abgrund und hechtet raus aus dem Fenster. Jetzt muß er aus dem Loch rausrennen, von wo aus man die Statue von Jed Stone sehen kann. Dann läuft er zu dem Bahnhofschuppen, hält eine Pfote in den Teer, geht in das Haus, wo das Faß mit Silbersalz war, hält nochmals eine Pfote rein und läuft dann vor den Saloon. Die beiden Werwölfe muß der Puma jetzt noch umbringen, was er ja dank der silbernen Pfote kann und muß dann zum Friedhof zurückgehen, wo er verwandelt wurde.

Vor Schreck hat der Sheriff seinen Colt fallen lassen, den Carnby außer der Seife hinter dem Grab auch noch mitnehmen muß. Vor dem Wasserturm steht ein Doppelgänger von Carnby. Der Colt muß jetzt abgelegt werden und die beiden verschmelzen ineinander. Carnby kann den Colt wieder mitnehmen, muß jetzt in den Wassertum gehen und dem Monster die Seife geben. Das Monster läßt seine Drahtbürste liegen, die Carnby dann in das Loch am Wasserturm steckt.

Dann durch das Loch runtergehen, das trockenen Blatt nehmen und dem Indianer die Blätter an den Kopf stecken. Jetzt hochgehen, schnell die Hacke vom Bett mitnehmen und mit der Hacke beide Monster umbringen. Auf der Zeichnung kannst Du sehen, wie Du über den Abgrund gehst. Wenn Carnby auf der anderen Seite angekommen ist, das Monster schnell mit der Hacke umhauen. Das nächste wird dann auch noch beseitigt. Nun muß er noch den Kerzenhalter, die Wasserkaraffe und die Nadel mitnehmen, bevor er durch die Tür geht und dem kleinen Männchen die Wasserkaraffe über den Kopf schüttet.

Im Fahrstuhl

Im Fahrstuhl wird noch das Sparschweinchen mitgenommen, gegen eine Wand geworfen und die Lamelle für Proben mitgenommen. Um den Fahrstuhl einzuschalten, muß Carnby den Hebel umlegen und dann nacheinander die Farben grau, grün, blau und rot verschieben. Im nächsten Raum das Giftfläschchen nehmen und es mit der Nadel benutzen. Mit dem Giftfläschchen muß er auch noch etwas aus der Retorte trinken. Als kleiner Mann geht Carnby nun in die Zelle von dem Mann und piekst ihn mit der Nadel. Zusätzlich zum Zellenschlüssel, mit dem er die Tür aufschließen kann, muß er auch noch das Fläschchen Salmiakgeist und den Strohhalm mitnehmen. Mit dem Giftfläschchen und der Retorte nochmals verkleinern und durch das kleine Loch gehen. Nun noch einen langen Anlauf mit dem Strohhalm und – hops – ist er auf der anderen Seite des Grabens.

Die Flasche mit dem Zaubertrank, den er der Spinne am Ende des Ganges in die Lava schütten muß, wird auch noch mitgenommen. Wenn Carnby dann noch Lust hat, kann er auch noch die Spinne nach Herzenslust zermatschen. Jetzt den Leim mitnehmen, die Hände mit dem Leim beschmieren und den grünen Strahl an der Wand hochgehen. Vom Tisch den Schädel nehmen und ihn gleich wieder durch das Loch runterwerfen. Den Bleibarren nehmen, den Amboß verschieben und die Winchester nehmen. Im Raum daneben den Kämpfer mit der Winchester abknallen, die 1-Dollar-Münze und die Perücke von Cobra nehmen und die 1-Dollar-Münze in das Plakat stecken.

Dann muß er runter gehen, die Zündhölzer nehmen und durch die andere Tür gehen. Jetzt kann er mit den Zündhölzern Feuer unter dem Kessel machen und den Bleibarren reinwerfen. Der Erzstab wird auch noch mitgenommen. Danach muß Carnby durch die Tür gehen und den Salmiakgeist an die Tür werfen (nicht die Tür mit den Stacheln).

Das grüne Monster muß umgebracht werden, damit er das Messer mitnehmen kann. Mit der Perücke von Cobra kann er dann den Haken vor der Tür mit den Spitzen runterziehen und den Erzstab vor dem Adler reinstecken, um die Gebrüder Elwood umzubringen. Dann muß er noch den Gummihandschuh und den Kohlesack mitnehmen.

Nachdem der Wasserhahn (wo vorher der Gummihandschuh lag) aufgedreht ist, zieht Carnby den Gummihandschuh an, schneidet mit dem Messer das Kabel durch und geht wieder zu dem Adler. Jetzt muß er nur noch warten, bis das Monster in der Rüstung einen Stromschlag bekommt und kann dann Emely durch die Tür nachgehen.

Als letztes muß er nur noch in die Eisenbahn einsteigen, die Kohle in den Verbrenner schütten, die Kohle mit den Zündhölzern anzünden und den Hebel umlegen. Mit der Eisenbahn können Carnby und Emely jetzt aus Slaughter Gulch rausfahren.

Menzoberranzan

Johann Spörlein aus Scheßnitz hat das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen gelöst und versorgt uns mit allen nötigen Tips.

Das Dorf und Umgebung

Verlasse das Wirtshaus und besorge einige Eimer voll Wasser. Eile zum brennenden Haus im Südosten des Dorfes und lösche (Eimer in die Hand nehmen und benutzen) jedes noch so kleine Feuer. Falls Dir das Wasser ausgehen sollte, gehst Du einfach zum Brunnen in der Mitte des Dorfes und füllst die Eimer wieder auf. Wenn Du das Feuer gelöscht hast (Du bekommst eine Nachricht), gehst Du zum Wächterhaus und nimmst den Wächter in Deine Gruppe auf. Sammle alle Waffen und geh zurück zum Wirtshaus. Sprich mit dem Schankwirt und nimm den Helm mit. Velasse das Wirtshaus und das Dorf in Richtung Osten zum Wald außerhalb des Dorfes.

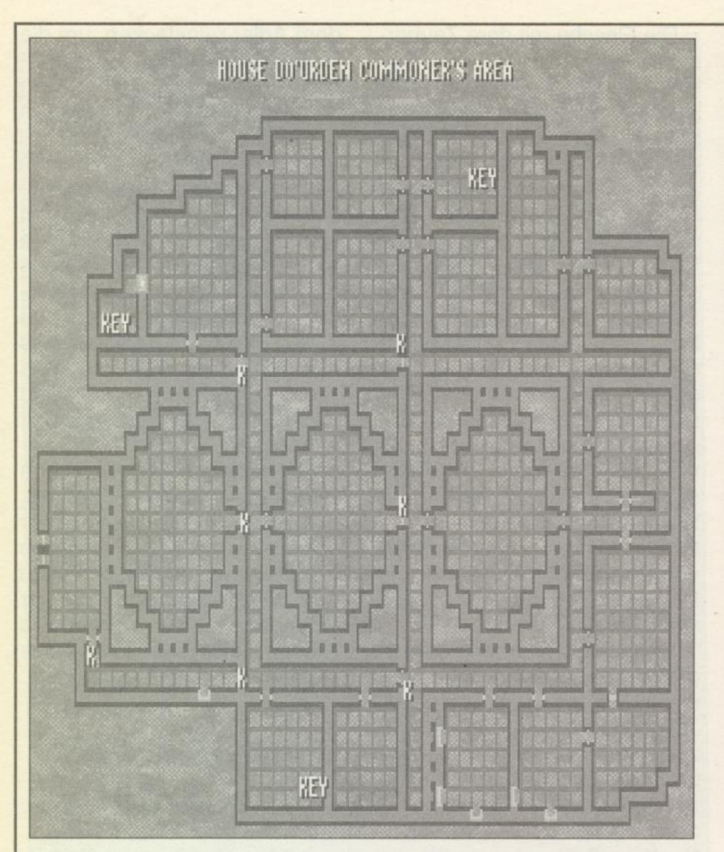
Gehe in das Haus in der Mitte dieser Zone. Sprich mit dem alten Mann (Vermulean) und er wird Dir sagen, daß Du spezielle Edelsteine brauchen wirst um "Underdark" betreten zu können. Verlasse das Haus und wandere einen Abschnitt weiter nach Osten. Dort befindet sich eine Höhle, die man am östlichen Rand betreten kann. Nimm alle vier Edelsteine mit und verlasse Verbeegs Lager. Kehre zu Vermulean zurück und er wird einen Zau-

Erläuterung zu den Abbildungen

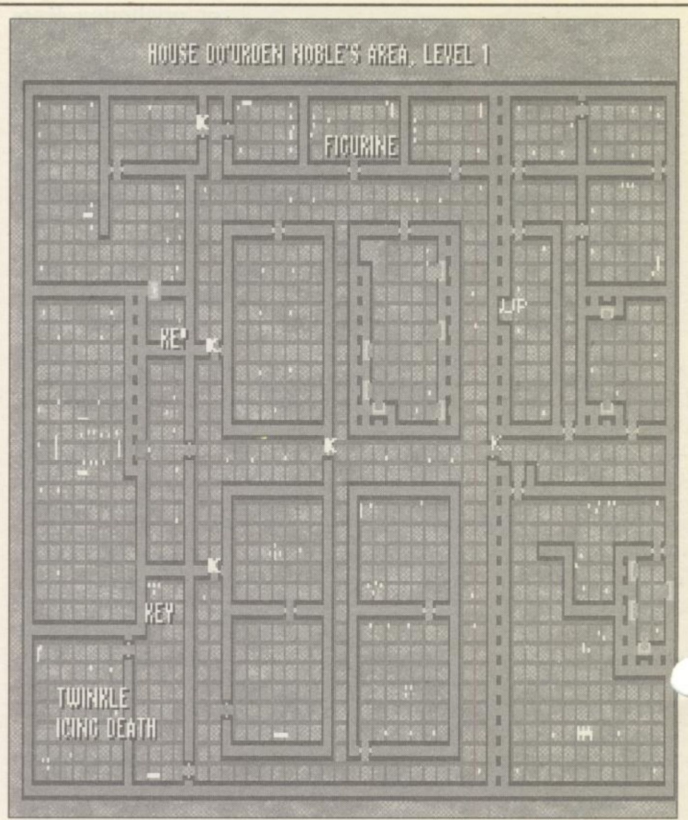
1. Gefängnis
2. Dach
3. Saloon, zweites Stockwerk
4. von Säule zu Säule hüpfen
5. Haus vor dem Friedhof
6. Abgrund, auf den schraffierten Flächen gehen

Zahlen in den Karten

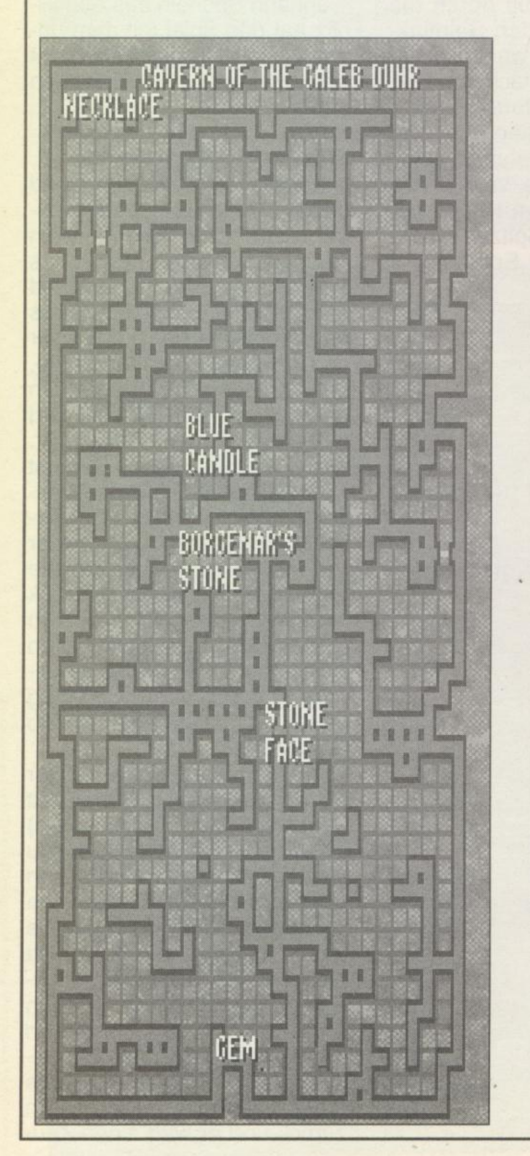
1	Betrunkener
2	Gewehrschrank
3	Bibliothek
4	rotes Licht
5	Galgen
6	Jim Burris
7	Pulverfaß
8	Maschine
9	Geier
10	Drachen
11	gelbes Monster
12	Platte für den stummen Diener



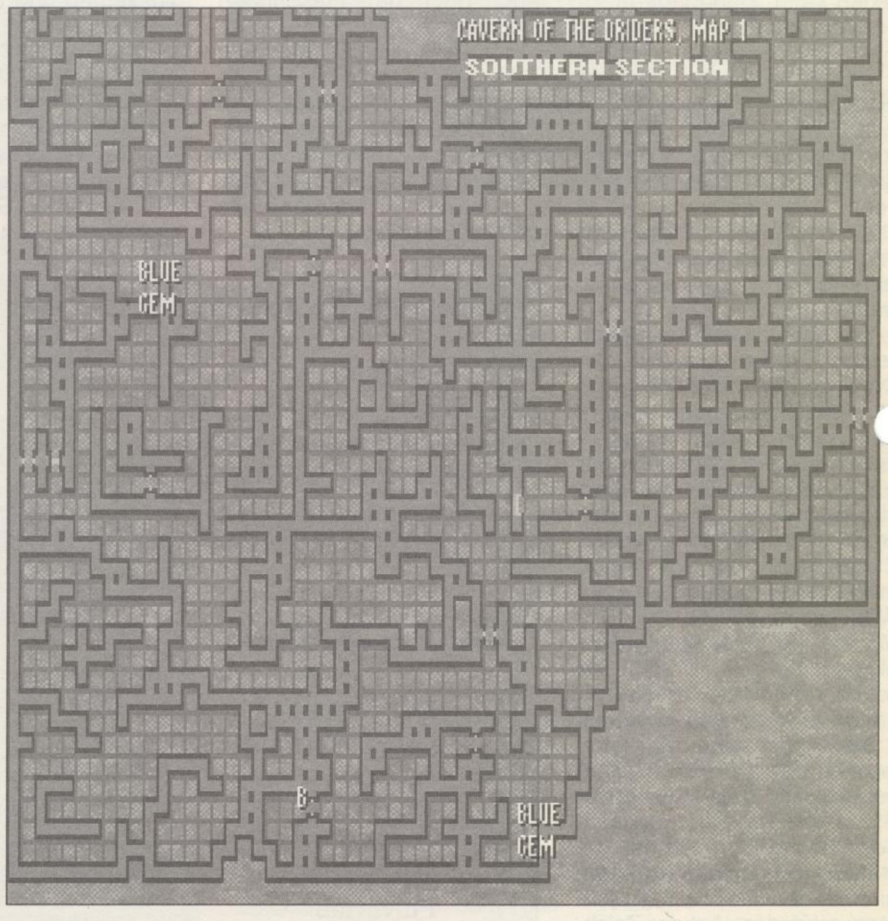
HOUSE DO'URDEN COMMONER'S AREA
KEY
KEY
KEY



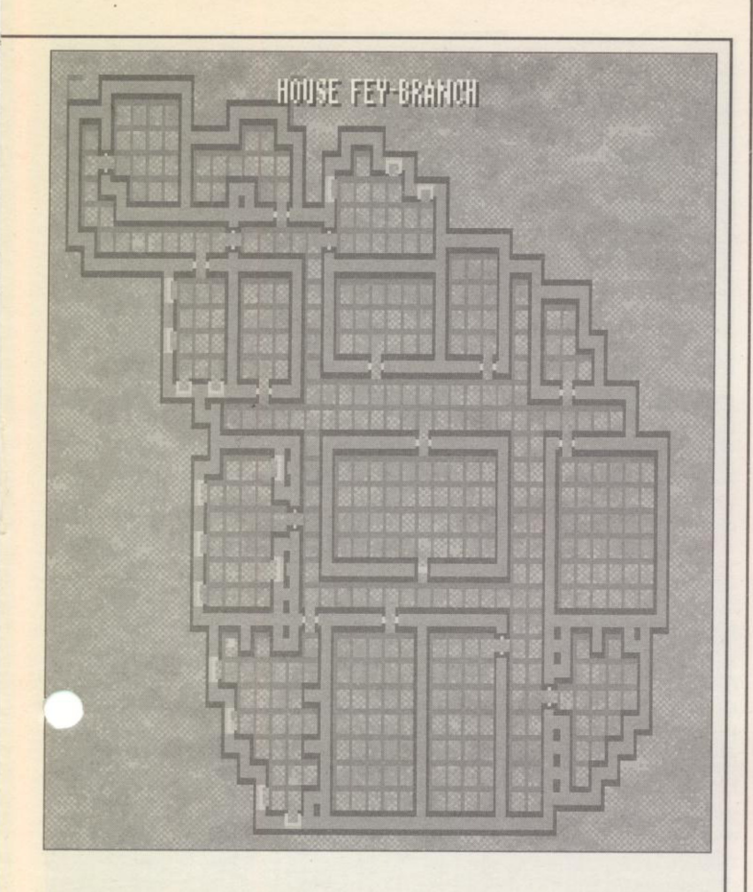
HOUSE DO'URDEN NOBLE'S AREA, LEVEL 1
FIGURINE
UP
KEY
KEY
TWINKLE
ICING DEATH

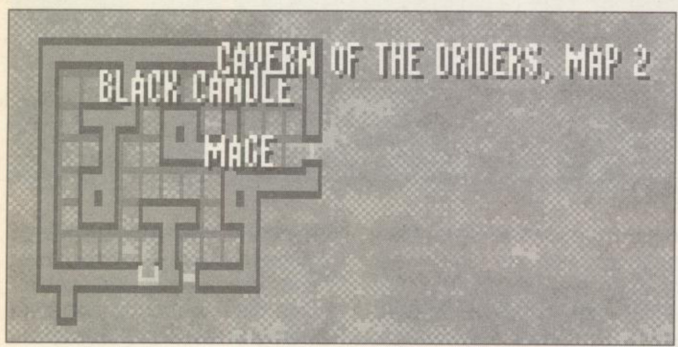


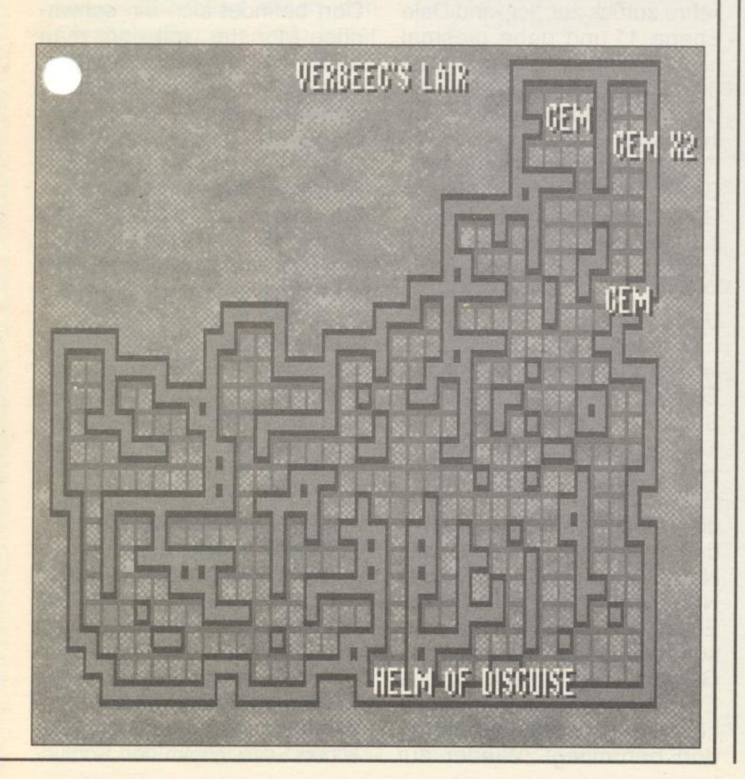
CAVERN OF THE CALEB DUHR
NECKLACE
BLUE
CANDLE
BORGENAR'S
STONE
STONE
FACE
GEM

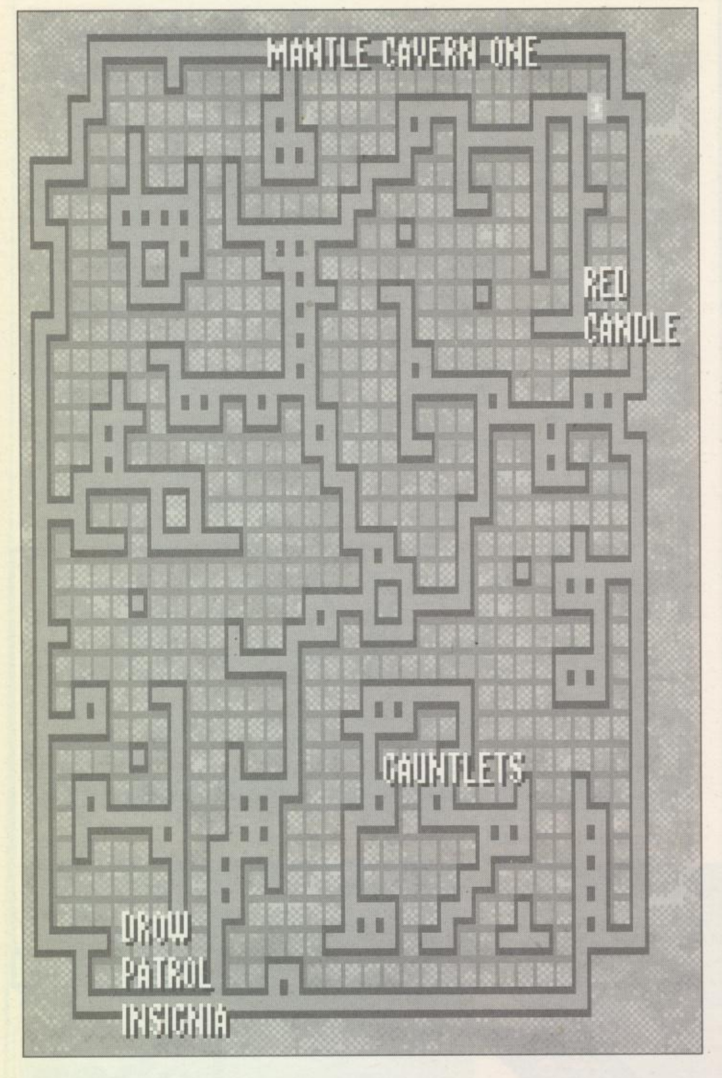


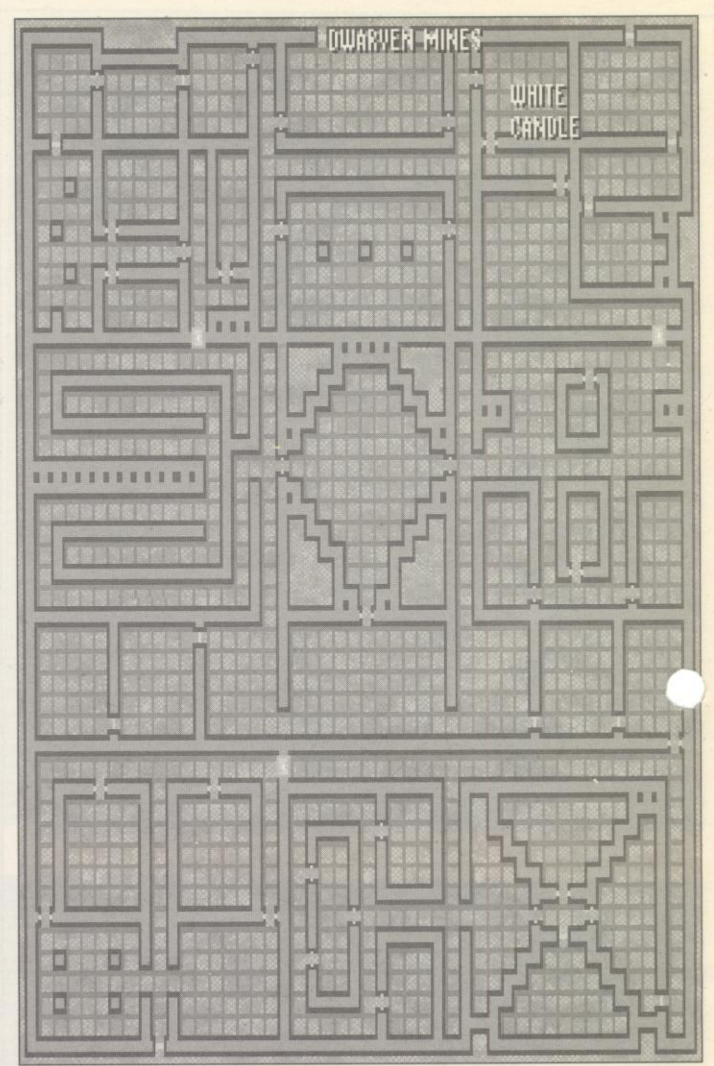
CAVERN OF THE DRIDERS, MAP 1
SOUTHERN SECTION
BLUE
GEM
BLUE
GEM

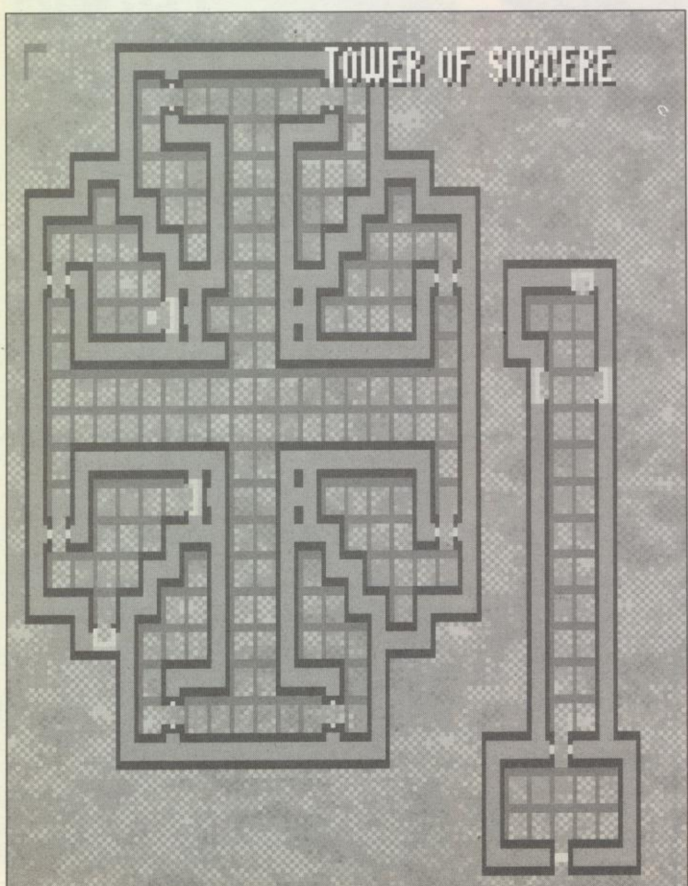

HOUSE FEY-BRANCH


CAVERN OF THE DRIDERS, MAP 2
BLACK CANDLE
MACE


VERBEEG'S LAIR
GEM
GEM X2
GEM
HELM OF DISGUISE







ber auf die Steine sprechen, damit sie Dich vor Underdark schützen werden. Verteile die Steine unter Deinen Charakteren. Verlasse Vermulean, kehre zurück zur "Icewind Dale Ebene 1" und gehe diesmal nach Süden. Auf Deinem Weg wirst Du Drizzt treffen, der sich Dir anschließen wird, wenn Du ihn fragst (er ist ein Stufe 15 Förster mit magischen Waffen). Gehe nach Süden ins nächste Gebiet. Betritt nun die südöstlich gelegene Höhle. Du hast soeben Underdark betreten.

Underdark

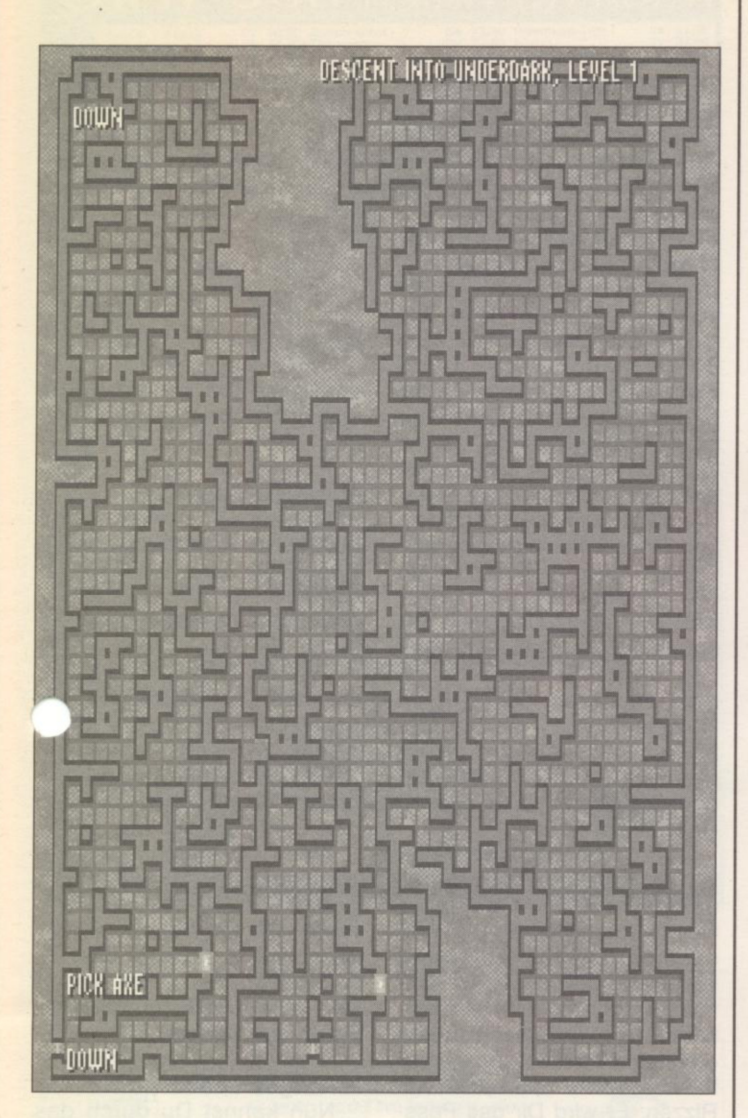
Diese Gebiete sind normalerweise nutzlos. In der ersten Ebene mußt Du die Treppe im Süden hinuntersteigen, sie führt zu Ebene zwei. In Ebene zwei erscheinst Du im Osten. Gehe nach Norden und steige die Treppe, die sich dort befindet, nach unten. Um durch das Netz zu kommen, mußt Du den Netztrank trinken. Wieder auf Ebene zwei angekommen, erscheinst Du im Nordwesten. Gehe nun in die südwestliche Ecke. Bevor Du die Treppe hinabsteigst, nimm die Axt, die dort herumliegt. Wieder auf Ebene zwei, wirst Du im Süden erscheinen. Setze Deinen Weg nach Nordwesten fort und benutze die Türöffnung, um zum Untergrundsee zu kommen. Dort befindet sich ein schwaches Monster, mit dem man leicht fertigwerden kann. V[illegible]lasse den Untergrundsee du[illegible]h den anderen Ausgang und Du wirst nun ein wenig südlicher auftauchen. Gehe weiter nach Süden bis Du zum Netz kommst. Beseitige die Kreaturen und setze Deinen Weg Durch das Tor zu den Zwergminen fort.

Zwergminen

Gehe zum Eingang zum Tempel von Dumothion im nördlichen Abschnitt der Minen. Hier kannst Du leider überhaupt nichts tun.

Tempel von Dumothain 1. Ebene

Geh zum Kopf des östlichen Hammers, geh durch das Geheimtor, drück den Knopf, geh in den westlichen Raum und nimm das Heilige Symbol. Gehe zwei Räume nach Süden und in den Raum auf der westlichen Seite. Nimm den Schlüs-



sel (Du wirst eine Auseinandersetzung zwischen einem Gelehrten und einer Priesterin bemerken) und geh zu dem Raum im Nordwesten.

Öffne ihn mit dem Schlüssel. Bringe den Gelehrten um und nimm seinen Schlüssel. Benutze ihn, um den kleinsten Raum im Westen zu öffnen und steige die Treppen zur zweiten Ebene hinab.

**Tempel von Dumothain
2. Ebene**

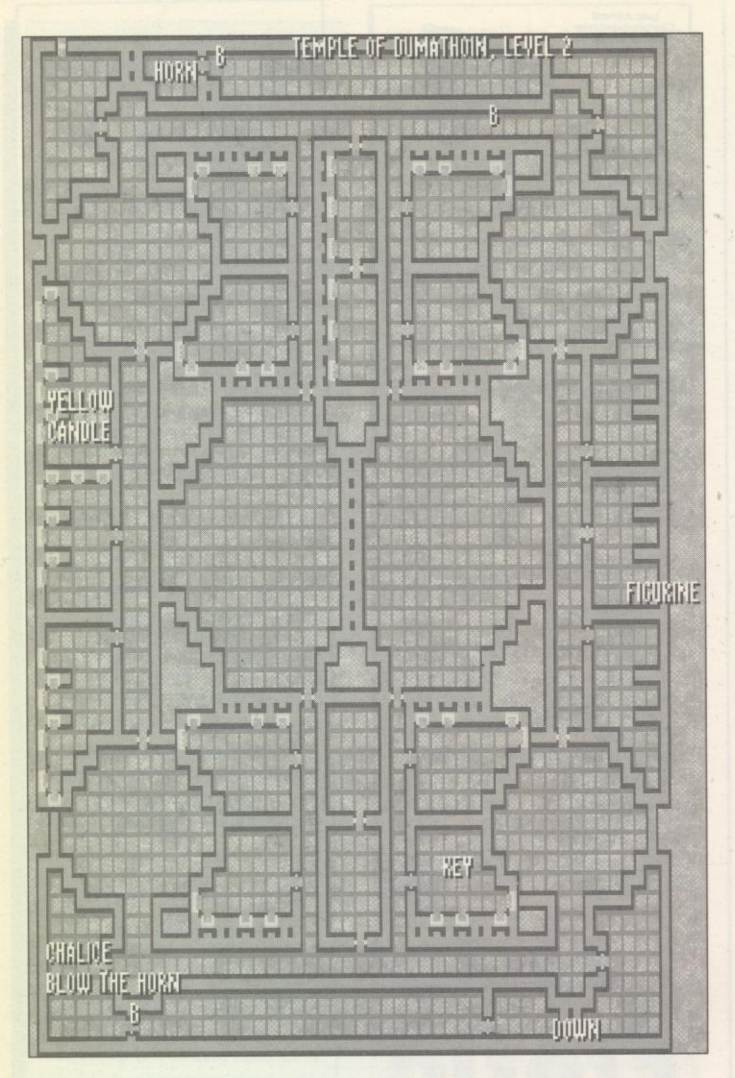
Gehe in den südlichen Teil der Ebene, nimm den Schlüssel, gehe in den nordöstlichen Raum, öffne das Teleportal mit dem Schlüssel, benutze es, drücke den Knopf an der Südwand, gehe nach Westen, öffne die Tür, nimm das Horn, und benutze das Teleportal im Westen.

Geh nach Südwesten, drücke den Knopf (im Kopf vom Hammer an der Südwand), geh durch die geöffnete Tür. Benutze das Horn bei der Statue des Zwerges, der einen Kelch hält. Nimm den Kelch und gehe entlang der Südwand nach Osten weiter. Das Tor wird sich öffnen, um Dich durchzulassen (achte darauf, daß Du das Heilige Symbol und den Kelch hast) und steige die Stufen in die dritte Ebene hinab.

**Tempel von Dumothain
3. Ebene**

Nimm den Schlüssel im Nordwesten und den Axt-Schlüssel im Nordosten. Du brauchst den Diamanten aus dem Raum, der sich rechts unter dem Raum befindet, in dem der nordwestliche Schlüssel war. Deine Charaktere werden Dir sagen, daß ein Diamant in diesem Raum ist. Hast Du ihn gefunden, dann benutze die Axt (die im Underdark war) auf den Diamanten. Nimm den Diamanten, benutze den Axt-Schlüssel um das Tor in der Mitte dieser Ebene zu öffnen, benutze dann den anderen Schlüssel um die Tür im östlichen Teil dieser Ebene zu öffnen.

Benutze den Diamanten mit den Springbrunnen. Nachdem Du alle Bonbons eingesammelt hast, gehe den Korridor entlang nach Süden zum Ausgang. Steige dort die Treppe hinauf und wieder zur Minen-



Ebene zurück. Hier wird Drizzt eingefangen und verläßt Deine Party. Geh Durch das Tor in die Höhle von Galeb Dhur.

Die Höhle von Galeb Dhur

Geh in die Mitte der Höhle und sprich mit dem Steingesicht. Es wird Dich nach einer Halskette fragen und einen Weg öffnen. Nimm die Halskette vom nordwestlichen Teil der Ebene und kehre zum Gesicht zurück. Durch das offene Tor betreten wir die Höhle der Driders.

Die Höhle der Driders

Ein großes und nutzloses Gebiet. Versichere Dich, daß Du die drei blauen Edelsteine dieser Ebene besitzt. Geh zum Teleportal, das auf der Karte gekennzeichnet ist.

Du wirst in ein geschlossenes Gebiet mit mehreren Teleportern gebeamt. Teleportiere solange umher, bis Du in den kleinen Raum in der Mitte gelangst. Dann geh durch den Ausgang. In der viel kleineren, zweiten Höhle mußt Du den "Drider Mage" finden, der Dir eine spezielle Schriftrolle gibt, damit Du an dem Netz vorbeikommst, welches im Moment noch unpassierbar ist. Kehre zur ersten Drider Höhle zurück und geh zum gewebten Abgrund. Deine Helden werden Dir sagen, wann Du die Schriftrolle benutzen mußt, um am Netz vorbeizukommen. Danach wirst Du zum Untergrundfluß gelangen. Sprich mit dem Fährmann und er wird Dich für drei blaue Edelsteine über den Fluß bringen. Du wirst einige Monster sehen, die aber für Dich ohne Bedeutung sind. Am Ende der Bootsfahrt gelangst Du in ein nutzloses Gebiet, das Menzoberranzan genannt wird. Finde den Ausgang und Du kommst in die Stadt.

Menzoberranzan

Zuerst gehst Du zum Händler Bazar und machst den Laden von Ssar Tarrell ausfindig. Sprich mit ihr über den Drider Mage und sie wird Dich zu einem Zauberer im Turm der Zauberei schicken. Verlass den Händler Bazar und begib Dich zum Turm der Zauberei. Sprich mit dem Magier in der westlichen Abteilung des nördlichen Raums und er wird Dir Hilfe anbieten, wenn Du ihm eine Musikbox bringst. Kehre zum Bazar zurück und finde den anderen Ladenbesitzer. Er wird Dir den Tausch der Musikbox gegen den Helm, den Du vom Schankwirt im Dorf bekommen hast, anbieten. Lehne ab und er wird Dir sagen, wo Du Trincias Gauntlets finden wirst.

Die Gauntlets sind in der nordöstlichen Mantle Höhle. Wenn Du den Laden verläßt, wird Dir leider der Helm von einem Dieb aus dem Hause Do'Urden gestohlen. Kehre zum Magier zurück und er wird Dir eine Schriftrolle geben, mit der Du dem Drider wieder eine menschliche Gestalt geben kannst. Gehe zum Haus Baenare. Befreie den Drider. Der Schankwirt wird ermordet. Gehe zurück zu Ssar Tarrell. Die Gefangenen und Drizzt sind zum Haus Do'Urden gebracht wurden. Geh zum Haus Fey Branche und spreche mit dem Zauberer, der sich im südwestlichem Teil des Gebäudes aufhält. Er wird Deine gesamte Gruppe verwandeln und Dir etwas über Rizzen Do'Urden erzählen.

Gehe zum Händler Bazar zurück und spreche nochmal mit der Zauberin. Frage sie, ob sie mit Vermulean Kontakt aufnehmen könnte. Vermulean wird einen der Steine als Aktivator für den Spider Helm enthüllen. Du wirst diesen Stein erhalten. Gehe jetzt zur Carpathian Taverne und sprich mit Rizzen. Er wird Dir das Passwort für das Haus geben. Leider kann er Dir nicht die Insignien geben und wird Dich zu Jarlaxle in der Glovellius Taverne schicken. Sprich dort mit Jarlaxle. Er wird Dich nach der Halskette von der zweiten Mantle Höhle fragen. Geh nach Nordwesten zur Mantle Höhle und nimm die Halskette vom Geheimraum in der Mitte.

Gib sie Jarlaxle und er wird Dich über eine Patrouille aus dem Haus Do'Urden in der ersten Mantle Höhle informieren. In der südwestlichen Ecke der Höhle wirst Du dieser Gruppe begegnen. Vernichte sie und nimm ihre Insignien. Geh jetzt zum Haus Do'Urden im westlichen Teil der Stadt.

Haus Do'Urden

– Bürgerliches Gebiet:

Sprich mit den zwei Wachen. Nimm den Schlüssel im nördlichen Teil dieser Ebene und benutze ihn, um eine der drei Türen zu öffnen. Nimm den Schlüssel vom südlichen Raum um eine weitere Tür der drei zu öffnen. Der letzte Schlüssel befindet sich in der nordwestlichen Ecke der Ebene, hinter der Scheinwand. Du wirst zwar an der Gefangenenzelle vorbeikommen, kannst sie aber jetzt noch nicht befreien. Öffne die Tür am Ende des Korridors im Südwesten und geh durch das große Portal.

– Adliges Gebiet 1:

Nach kurzer Zeit wirst Du an eine große Tür gelangen, die bewacht wird. Du kannst noch nicht hindurch. Gehe in den nördlichen Teil, finde den Aufzug noch oben und benutze ihn.

– Adliges Gebiet 2:

Geh zum Teleportal in der nordwestlichen Ecke dieser Ebene. Du wirst in einem Irrgarten im Süden auftauchen. Geh nach Westen und geh durch die Scheinwand, in den Raum mit dem Spider Helm. Du wirst von Rizzen und einigen anderen Kämpfern angegriffen. Vernichte sie und geh durch die Scheinwand nach Osten. Nimm den Helm und den Schlüssel aus der Truhe.

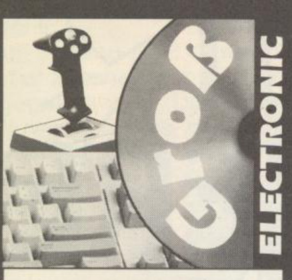
Wenn Du willst, kannst Du den Stein, den Dir Vermulean gegeben hat, in den Helm legen, um ihn besser zu machen (-4AC). Benutze das Teleportal am Ende der Nische und kehr zum Aufzug zurück. Fahre nach unten.

– Adliges Gebiet 1:

Nun kannst Du durch das große Tor gehen – wenn Du den Schlüssel benutzt, den Du gerade gefunden hast. Gehe zum südwestlichen Teil dieser Ebene und nimm den Schlüssel vom Raum, in dem sich Twinkle, Icingdeath und Drizzts Säbel befinden. Nimm alles mit. Geh jetzt zur nordwestlichen Ecke und öffne die Tür. Folge den Räumen und geh durch die Scheinwand im letzten Raum.

Nimm den blauen Schlüssel. Nun kannst Du eine der drei Türen öffnen, die nach Westen führen. Öffne eine und Du wirst von Vierna Do'Urden, einer Priesterin, angegriffen. Geh Durch das Teleportal in der Westwand in die Kapelle. Du mußt Dich von den Handmaiden of Lloth befreien, die Dir den Weg versperren. Sei sicher, daß Du jemanden mit dem Säbel ausgestattet hast. Dann kümmere Dich um Malice. Sie dürfte kein größeres Problem für Dich darstellen.

Wenn Malice das Zeitliche gesegnet hat, mußt Du alle, die nun auftauchen, vernichten, besonders die namenlose Priesterin. Wenn sie tot ist, ist das Spiel zu Ende.



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Titel	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces over Europe /dt	69,95	—,—
Across the Rhine /dt*	**92,95**	**89,95**
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	**—,—**	**89,95**
Armored Fist /dt	89,95	86,95
Battle Bugs /dt	69,95	*85,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Bazooka Sue /dt	V.mö.	V.mö.
Bioforge /dt	—,—	89,95
Blackhawk /dt	69,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	**—,—**
Caribbean Disaster /dt	V.mö.	V.mö.
Christoph Kolumbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	**—,—**	**94,95**
Cyberia /dt	**—,—**	**99,95**
Dark Forces /dt	**—,—**	**V.mö.**
Das Amt /dt	89,95	94,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Baulöwe /dt	79,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	**—,—**	**V.mö.**
Die Höhlenwelt-Saga /dt	**—,—**	**89,95**
Die Sage von Nietoom /dt	—,—	49,95
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	**76,95**	**89,95**
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	—,—	74,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Earthsiege /dt	92,95	89,95
Ecstatica /dt	**76,95**	**89,95**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Full Throttle /dt	**—,—**	**V.mö.**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	—,—
Inferno /dt	—,—	99,95
International Tennis Open /dt	—,—	81,95
King`s Quest Edition 1-6 /dt	**—,—**	**87,95**
King`s Quest 7 /dt	**—,—**	**89,95**
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	**62,95**	**—,—**
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	—,—	V.mö.
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey /dt	79,95	—,—
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	67,95	79,95
Panzer General /dt	**84,95**	**79,95**
PGA Tour Golf 486 /dt	—,—	94,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	**—,—**	**77,95**
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—
Sim Tower /dt	V.mö.	V.mö.
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
SSN-21 Seawolf /dt	79,95	81,95
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Under a killing moon /dt	—,—	99,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	**85,95**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wings of Glory /dt	—,—	79,95
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	**—,—**	**82,95**
Xplora 1 (Peter Gabriel) /dt	—,—	99,95
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt	*75,-- PC*
Legend of Kyrandia 3 /dt	*79,-- CD*
Little Big Adventure /dt	*89,-- CD*
Magic Carpet /dt	*89,-- CD*
Master of Magic /dt	*89,-- PC + CD*
Panzer General /dt	*85,-- PC / 79,-- CD*
Star Trek Techn. Manual	*89,-- CD*
Tie Fighter Mission Disk. /dt	*29,-- PC*
Wing Commander 3 /dt	*99,-- CD*

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*49,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*66,95*
Gravis Game Pad PC	*39,95*
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	*199,00*
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	*259,00*
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	*329,00*
Sound Blaster AWE 32 Value Edition /dt	*379,00*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune 2	27,95	35,95
Elite Plus /dt	34,95	34,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	21,95	28,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95	—,—
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	26,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

So
könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Wacky Wheels

Der kleine Cheat zu Apoges Super-Mario-Kart-ähnlichen Rennerei stammt von Lukas Beck aus Durmersheim. Startet *Wacky Wheels* einfach mit dem Anhängsel "ice" oder "fire" (ww ice/ww fire), und schon habt Ihr 99 Schüsse der jeweiligen Waffe. Haltet Ihr die Feuertaste länger gedrückt, erscheint ein Eisklotz, der die Gegner formgerecht schockfrostet. Fröhliches Gegnerbraten wünschen wir.

Alone in the Dark 3

Oliver C. Radke aus Göttingen hat sich mit Infogrames dritter Vektororgie, die Euch in den Wilden Westen entführt, beschäftigt und nützliche Stellen in den Savegames ausgeknobelt.

Schreibt an die angegebenen Stellen einfach "40 40" und schon gibt's jeweils 30 069 Punkte, was für eine Weile reichen sollte.

Effekt	Dateioffset dezimal
Lebenspunkte	44.388
38er Special	45.006
Gatlin	45.248
Winchester	44998



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken, oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

```
0000000:  52 4C 50 44 04 00 10 00 X1 00 00 00 00 00 00 00
0000010:
0000020:
0000030:
0000040:
0000050:  X2 X3 00 00 X4 X5 X6 00 X7 01 FF FF 01 01 00 00
0000060:
0000070:
0000080:
0000090:
00000A0:
00000B0:  00 00 40 01 00 00 93 00 00 00 X8 00 00 00 01 00
```

x1 = Zahl der Auszuwählenden Levels im Normalmodus (Nicht abgespeicherten Spiel)
x2 x3 = Laser Energie (FF 7F = Unendlich)
x4 x5 = Schild Energie(FF 7F = Unendlich)
x6 = Anzahl der Leben
x7 = Laser Level (03 = Laser Level 4)
x8 = Level Nr. vom abgespeicherten Spiel

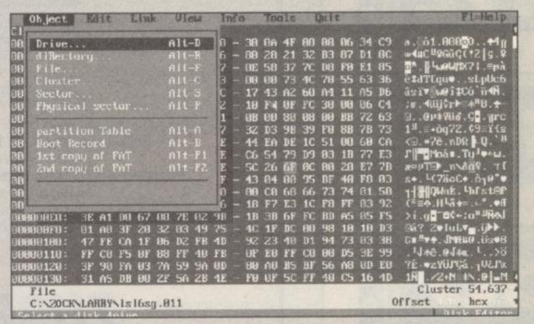
Descent

Markus Müller aus Mantel hat sich mit den *Descent*-Spielständen (NAME.PLR) beschäftigt und sie dekodiert. Editiert Eure Spielstände, wie aus der Abbildung (links) ersichtlich und die 3D-Hatz sollte keine Probleme mehr bereiten.

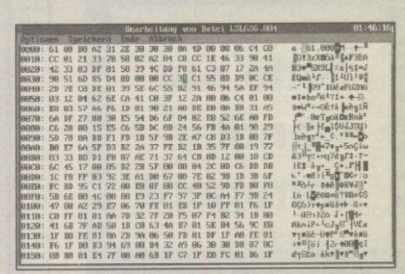
Die "offiziellen" Cheat-Codes, die Ihr rechts oben findet, stammen von Patrick Kettler aus Schwedt/Oder.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Postion oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Postion beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit), oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hexposition, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512 Dezimalstellen besteht. Ist die Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hexstellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere/nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr



GABBAGABBAHEY	Cheats aktiviert
SCOURGE	alle Waffen
MITZI	alle Schlüssel
RACERX	Unverwundbarkeit
GUILE	Unsichtbarkeit
TWILIGHT	Schilder voll
FARMERJOE	Levelwarp





Nichts leichter als das: Kyrandia mit unserer Hex-Hexerei durchzocken

Kyrandia 3

Simon Hengel aus Erlangen hat sich genauestens mit dem Inventory aus Westwoods *Kyrandia 3* beschäftigt und folgendes herausgefunden:

Schnappt Euch ein Savegame und editiert es mit einem Hex-Editor. Nun geht's ab zum Offset 00570. Diese zwei Zeilen beherbergen die 10 Gegenstände Malcolms in folgender Reihenfolge (die Zahlen bedeuten hier nur die Nummer des Gegenstandes). Hier könnt Ihr nun beliebige Gegenstände aus der Tabelle eintragen. Wenn Gegenstand 10 also ein Floh sein soll, tragt Ihr an die Stelle 00584 (hier "10 00") "2B 00".

```
00570   ?? ?? 01 00 02 00 03 00  04 00 05 00 06 00 07 00
00580   08 00 09 00 10 00 ?? ??  ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
```

Und es läuft doch!

KQ7-Demo auf der POWER PLAY-CD 2/95

Trotz aller Behauptungen existiert das KQ7-Demo auf der POWER PLAY-CD 2/95 doch und läßt sich mit einigen kleinen Kniffen sogar starten, da es nur in das falsche Verzeichnis gerutscht ist. Der Tip, oder besser des Rätsels Lösung, stammt übrigens von Jan Zergiebel aus dem schönen Merseburg.

Um es zum Laufen zu bringen, ist folgendes zu tun:

1. MS Windows starten;
2. Unter Datei ausführen das Demo mit D:\power\sierra\setup (wobei D das CD-ROM Laufwerk ist) installieren;
3. Windows neu starten (Restart now);
4. Eine Textverarbeitung oder einen Editor starten;
5. Die Datei resource.win im Verzeichnis c:\...\sierra\kq7 demo\ laden;
6. Die Einträge bei resAud=, resSfx= und movieDir= in D:\power\sierra\ umwandeln;
7. Datei als ASCII-Datei wieder in das richtige Verzeichnis abspeichern;
8. Das Demo wie üblich starten und loslegen.

Viel Spaß beim Spielen...

Wing Commander 3 mit 4 MB RAM

Sebastian Ruffer aus Ober-Ramstadt hat sich eingehend mit Origins *Wing Commander 3* beschäftigt und es auch auf 4-MByte-Rechnern zum Laufen gebracht. Es ist zwar noch etwas lamgsamer als die 8-MB-Variante, aber es läuft.

Geht unter Windows in den PIF-Editor und tragt in dem Feld "KB benötigt" den Wert 450 ein. Im Feld "KB maximal" tragt Ihr 640 ein. Im XMS-Feld "KB benötigt" tragt Ihr 7168 ein und für "KB maximal" das gleiche. Bei EMS nur etwas eintragen, wenn Ihr über 8 MB RAM habt und auch tatsächlich EMS verwendet. Bei den weiteren Oprtionen gibt es nichts weiter einzustellen, bis auf die Vordergrundpriorität, die Ihr auf den Wert 10000 stellt!! Bei Bedarf kann der EMS-Speicher auch gesperrt werden – je nachdem, wie gut WC3 läuft. Zum Schluß speichert Ihr die Datei als "WC3.PIF".

Nun in die Systemsteuerung gehen und unter "386 erweitert" den virtuellen Speicher auf "permanent" stellen. Die Größe muß mindestens 7182 KB betragen. Mehr ist immer gut, sollte die empfohlene Maximalgröße jedoch nicht überschreiten. Die Cache-Größe unten rechts möglichst hoch setzen. Wir empfehlen 14436 KByte. Jetzt zurück in die Systemsteuerung und Windows beenden.

Nun den Rechner neu starten, Windows laden, in die MS-DOS-Eingabeaufforderung gehen und *Wing Commander 3* laden. Der virtuelle Speicher wird jetzt wie Arbeitsspeicher behandelt.

Dies ist zweifellos die preiswerte Methode mehr Speicher für WC3 zu schaffen. Zwar kommt es zu allerlei Unterbrechungen, aber immerhin – es läuft.

Falls es nicht sofort funktioniert, hilft es meistens, den Wert für "KB benötigt" in der PIF-Datei auf 400 zu setzen und alle unötigen Treiber aus den Systemdateien (auch die der Soundkarten) zu entfernen.

Kings Quest 7

Thiemo Schuff aus Hamburg gingen die Nachladezeiten der Zwischensequenzen und deren magere Geschwindigkeit auf die Nerven. Um die Sache zu beschleunigen, könnt Ihr die Files "e108x11.avi", "e208x11.avi" und "int08x11.avi" (gutes Ende, böses Ende, Intro) aus dem Verzeichnis D:\AVI ins Verzeichnis [WINDOWSVERZEICHNIS]\KQ7\ auf die Festplatte kopieren. Nun die Datei [KQ7 Verzeichnis]\resource .win editieren und die Zeile, die mit "moviedir=" beginnt, in "moviedir=[WINDOWSVERZEICHNIS]\KQ7 umbennen.

Gegenstände:

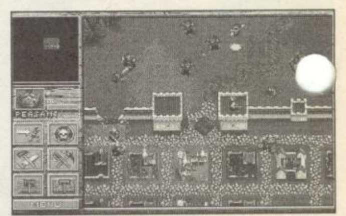
Code		Gegenstand	Code		Gegenstand
00	00	Sesamkörner	24	00	Topaz
01	00	Feuerholz	25	00	Saphir
02	00	Hypnotisiertes Eichhörnchen	26	00	Smaragd
03	00	Aal	27	00	Diamant
04	00	Nagel	28	00	Amethyst
05	00	Verbogener Nagel	29	00	Machete
06	00	Nuß - am - Faden	2A	00	Knochen
07	00	Verbogener - Nagel - am - Faden	2B	00	Floh
08	00	Holzpferd	2C	00	Ledermaus
09	00	Spielzeugsoldat	2D	00	Kristallmaus
0A	00	Lederball	2E	00	Penny
0B	00	Fisch - Creme Sandwich	2F	00	Paar Schwimmflossen
0C	00	Eichhörnchen - Creme Sandwich	30	00	Paar Bergschuhe
0D	00	Wams	31	00	Schwimmreifen
0E	00	Mimenkostüm	32	00	Regenschirm
0F	00	Leere Flasche	33	00	Bungee - Seil
10	00	Flasche Wasser	34	00	Schuhlöffel
11	00	Flasche Sahne	35	00	Pumpe
12	00	Pegasus - Trank	36	00	Regenschirmhülle
13	00	Ursprungs - Trank	37	00	Versicherungsschein
14	00	Portal - Trank	38	00	Goldmünze
15	00	Eichhornasus - Trank	39	00	Wurm
16	00	Schere	3A	00	Moos
17	00	Heckenschere	3B	00	Kragen
18	00	Kleiderbügel	3C	00	Fondue - Set
19	00	Affenhüpfer	3D	00	Goldener Schlüssel
1A	00	Dolch	3E	00	Linke Socke
1B	00	Narrenstab	3F	00	Zeitung
1C	00	Brandons Schuh	40	00	Apfelhälfte
1D	00	Kappute Säge	41	00	Apfel
1E	00	Zerbrochene Flasche	42	00	Halber Apfel
1F	00	Orangenschale	43	00	Krücke
20	00	Kleiner Keim	44	00	Verknittertes Bild
21	00	Großer Keim	45	00	Leere Tunfischdose
22	00	Gedüngte Körner	46	00	Käsemacher
23	00	Rubin	47	00	Wenig Käse

Warcraft

Ein paar nette Cheat-Codes hat Oliver Schönberger aus Essen entdeckt. Drückt im Spiel einfach "Return" und tippt dann folgendes der Reihe nach ein:

corwin of amber
pot of gold
eye of newt
iron force
sally sheats
hurry up guys
there can only be one
yours truly
crushing defeat
ides of march

Diese Cheats bewirken unter anderem Unverwundbarkeit oder jede Menge Holz und Gold.



Mit den Cheats ist *Warcraft* kein Problem mehr.

Heretic

Wer *Heretic* im Nightmare-Modus lösen will und nicht auf die Cheats zurückgreifen kann, aber gern möchte, benutzt am besten die Hexerei von Jan Hoffmeyer aus Timmenrode. Editiert einfach einen Spielstand wie aus der Abbildung ersichtlich, und schon seid Ihr alle Sorgen los.

Codes für Heretic

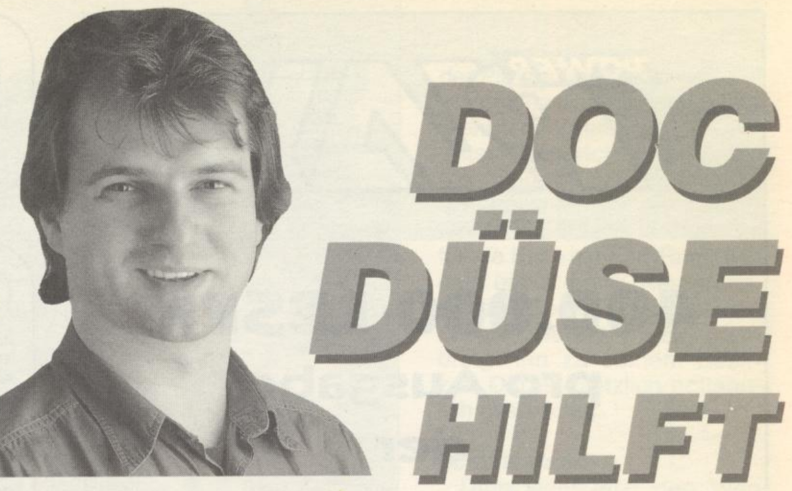
Adresse	0 0	0 1	02	03	0 4	0 5	06	07	0 8	0 9	0a	0b	0 c	0 d	0e	0f
0000060	a a	a a	??	??	b b	b b	??	??	? ?	? ?	??	??	A A	? ?	??	??
0000070	$A_2 A_2$	? ?	??	??	B B	? ?	??	??	$B_2 B_2$	? ?	??	??	C C	??	??	??
000080	$C_2 C_2$	? ?	??	??	D D	? ?	??	??	$D_2 D_2$	? ?	??	??	E E	? ?	??	??
0000090	$E_2 E_2$	? ?	??	??	F F	? ?	??	??	$E_2 E_2$	? ?	??	??	G G	? ?	??	??
00000a0	$G_2 G_2$	? ?	??	??	H H	? ?	??	??	$H_2 H_2$	? ?	??	??	I I	? ?	??	??
00000b0	$I_2 I_2$	? ?	??	??	J J	? ?	??	??	$J_2 J_2$	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??
.																
.																
.																
0000100	? ?	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??	c c	? ?	??	??
0000110	d d	? ?	??	??	e e	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??
0000130	? ?	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??	f f	? ?	??	??	g g	? ?	??	??
0000140	h h	? ?	??	??	i i	? ?	??	??	j j	? ?	??	??	k k	? ?	??	??
0000150	l l	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??	m m	m m	??	??	n n	n n	??	??
0000160	o o	o o	??	??	p p	p p	??	??	q q	q q	??	??	r r	r r	??	??
0000170	$m_2 m_2$	$m_2 m_2$	??	??	$n_2 n_2$	$n_2 n_2$	??	??	$o_2 o_2$	$o_2 o_2$	??	??	$p_2 p_2$	$p_2 p_2$	??	??
0000180	$q_2 q_2$	$q_2 q_2$	??	??	$r_2 r_2$	$r_2 r_2$	??	??	? ?	? ?	??	??	? ?	? ?	??	??
0000190	s s	? ?	....													

Erläuterung: aa aa = Anzahl der Leben (auf E7 03 setzen entspricht 999 Leben)
bb bb = Armor (auf E7 03)
cc = gelber Schlüssel (wobei 01 für ja steht)
dd = grüner Schlüssel (-"-)
ee = blauer Schlüssel (-"-)
ff = 1.Waffe (01=ja ; 00=nein)
gg = 2.Waffe (-"-)
hh = 3.Waffe
ii = 4.Waffe
jj = 5.Waffe
kk = 6.Waffe
ll = 7.Waffe
mm mm = Munition 2.Waffe
nn nn = Munition 3.Waffe
oo oo = Munition 4.Waffe
pp pp = Munition 5.Waffe
qq qq = Munition 6.Waffe
rr rr = Munition 7.Waffe
$m_2 m_2$ $m_2 m_2$ = max. Munition 2.Waffe
n - r = max. Munition 3.-7. Waffe
ss = God Mode (auf 02 setzen)
AA - JJ = Reihenfolge der einzelnen Items im Inventory (01 - 0a
$A_2 A_2$ - $J_2 J_2$ = Anzahl der Items (min. 00 ; max. 0f (beschriften

Little Big Adventure

Stefan Schmitz aus Niederkassel hat die Stellen für das Inventory in *Little Big Adventure* herausgefunden. Editiert einfach Euren Spielstand wie aus der Abbildung unten ersichtlich, und schon dürften alle Gegenstände am richtigen Platz und der Spieler wunschlos glücklich sein.

HEX-Stelle	Das wird, wenn man an dieser HEX-Stelle ein 01 setzt, erreicht
000011	Holomap
000012	Magischer Ball
000013	Magischer Säbel
000014	Horn von Gawley
000015	Tunika
000016	Bù Buch
000017	Sendells Medaillon
000018	Klares Wasser
000019	Rote Magnetkarte
00001A	Blaue Karte
00001B	Twinsens Personalausweis
00001C	Passierschein Mies
00001D	Proto Pack
00001E	Snowboard
00001F	Mela-Pinguin
000020	Kraftstoff
000021	Piratenflagge
000022	Magische Flöte
000023	Gitarre
000024	Fön
000025	Alter Schlüssel
000026	Sirup
000027	Leere Flasche
000028	Fahrschein
000029	Türcode
00002A	Kaffeekanne
00002B	Boni-Liste
00002C	Glückskleeblatt



DOC DÜSE HILFT

Jeder kennt sie, aber niemand will sie wahrhaben: die Computerviren. Einmal im System verankert, richten sie enorme Schäden an – der Rechner verhält sich, als wären einige Chips defekt, arbeitet zu langsam oder behauptet frech, er hätte zu wenig Speicher. Wir verraten Euch, wie Ihr Euren Rechner vor einer ausgewachsenen Computergrippe schützen könnt. Bis zum nächsten Mal.



Viel Spaß beim Lesen
Euer Henrik.

Sound in der Grafik

Vor einiger Zeit habe ich mir eine Soundkarte gekauft. Typ: Sound Blaster Pro (Deluxe Edition) mit Mitsumi CD-ROM-Schnittstelle. Das Konfigurieren der Karte bereitet mir einige Probleme. Nach der Installation der Karte mit Standardwerten (I/O-Adresse 220h, DMA 1, IRQ 5) startete ich das beiliegende Testprogramm (TEST-SBP). Die Automatische Karten-Konfigurationserkennung des Testprogrammes erkannte die Kartenwerte richtig. Beim anschließenden Aufruf der drei Testsequenzen liefen die ersten beiden (2- und 4-Operator-Sound) einwandfrei. Die dritte Testsequenz (digitaler Sound) wird korrekt wiedergegeben, aber es gab eine kleine Nebenwirkung: Der Bildschirm wurde schwarz. Ein Wiederholen des Musikstücks war durch nochmaliges Drücken der Return-Taste möglich.

Bei einem anschließenden Tastatur-Reset startete der Rechner nicht neu, sondern es war nur ein 8maliges Piepen zu hören. Erst ein vollständiger Neustart machte ein weiteres Arbeiten mit dem PC möglich. Eine Änderung der Konfiguration brachte keine Verbesserung.

Insgesamt besitze ich folgendes System: 486DX/40 mit AMD-CPU (VLB), Elsa Winner 1000 mit 2 MByte (VLB).

Henning Nöldge, Hamburg

Zum Glück ist mir genau so etwas auch schon mal passiert, sonst hätte ich jetzt schlicht auf eine defekten Computer getippt. Tatsächlich ist das 8malige Piepen des PCs ein eindeutiger Hinweis darauf, daß mit der Grafikkarte etwas nicht stimmt. Da der PC diese auf jeden Fall benötigt, um sich mitzuteilen (Speichertest, DOS-Prompt), macht er lautstark mit dem einzigen ihm noch verbleibenden Mittel auf sich aufmerksam: dem PC-Piepser.

Vermutlich beschreibt das Testprogramm der Sound-Blaster-Karten-Register im Adressenbereich des PCs, wo zufällig auch die von Dir verwendete Grafikkarte etwas zu sagen hat. Die Auswirkungen sind natürlich fatal und äußern sich so, wie von Dir beschrieben. Warum das Sound-Blaster-Programm in Registern außerhalb des Sound Blasters herumfuhrwerkt, kann man dagegen getrost mit "Programmierer-Pfusch" beschreiben. Da dieses Programm allerdings nicht lebensnotwenig ist, hat die ganze Angelegenheit auch keine Nachwirkungen.

Drogentraum

Ich besitze einen 486DX/33 (ISA-Bus) mit Trident-VGA-9000-Grafikkarte. Auf selbiger befinden sich 512 KByte DRAM. In meinem Computer sitzen auch noch eine ESCOM "Powersound Pro 16 Stereo"-Soundkarte und ein Triple-Speed-IDE-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi. Beide Komponenten sind mit einen (beim CD-ROM-Laufwerk enthaltenem) Audio-Kabel verbunden. Nun habe ich folgendes Problem:

Vor kurzem legte ich mit Creature Shock zu. Die erste Mission lief einwandfrei. Bei den Missionen, in denen man sich in den Gängen bewegt, ändern sich bei jedem Treffer eines Monsters die Farben (z.B. grelles Grün, Violett ...). Danach braucht man nur ein bißchen zu warten, und die Farben sind wieder normal. Trifft das Monster erneut, verändern sich die Farben wieder so, daß man nur die Umrisse erkennen kann. Ist dieses Problem lösbar, oder ist der K[illegible]f einer neuen Grafikkarte [illegible] einzige Ausweg?

Robert Klinger, A-Gaspoltshofen

Daß mit den Farben hört sich ja wirklich so an, als hättest Du mal die falsche Art von Pilzen zu Dir genommen ... Spaß beiseite: Ich vermute hier mal einen schlichten Programmierfehler in der Software. Das Ganze hat mit dem Einstellen der Farbpaletten für die 256 Farben zu tun. Eigentlich sollte sich der Bildschirm kurz ins Rötliche verfärben, wenn der Spieler vom Monster getroffen wird. Der Programmierer erreicht das, indem er alle zur Verfügung stehenden 256 Farben kurzzeitig rötlicher werden läßt.

Dazu muß er aber die Grafikkarte umprogrammieren [illegible]d dazu ist wiederum ein recht ausgeklügelter Mechanismus einzuhalten, den IBM der Gilde der Programmierer kredenzt hat. Moderne Grafikkarten, wie Deine Trident auch, sind allesamt Nachbauten der guten alten IBM-Original-VGA-Karte. Manche Hersteller haben allerdings diesen Mechanismus der Karte geändert, so daß das Einstellen der Farben auch ohne eine komplizierte Programmierung funktioniert. Freilich, Pech ist dann nur, wenn der Programmierer solch eine Karte zum Ausprobieren besitzt, und ihm womöglich ein eventueller Programmierfehler beim Einstellen der Farben dann nicht auffällt.

Dies könnte vermutlich auch mit Deiner Trident-Karte geschehen sein. Die einzig mögliche Lösung, die ich sehe: Karte tauschen oder Spiel verkaufen.

Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf dem Brief und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht handschriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich nicht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

MagnaMedia Verlag
Aktiengesellschaft
Redaktion Power Play
Stichwort "Doc Düse"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Kaputte Festplatte

Zum Schluß ganz kurz noch in eigener Sache: Kurz nach Weihnachten ist mir meine 400-MByte-Festplatte kaputt gegangen. Unter anderem sind mir dadurch auch alle Doc-Düse-Texte der letzten fünf Ausgaben flöten gegangen, was eine hektische Suchaktion nach den entsprechenden PowerPlay-Ausgaben im MagnaMedia-Archiv zur Folge hatte, so daß ich auch weiterhin nachvollziehen kann, wer was wann wo und wie nachgefragt hat. Soviel zu Thema Backup.

Ein Ersatz für die Festplatte mußte so schnell wie möglich her. Zu dieser wurde, wie man eigentlich auch erwarten kann, ein Heft mitgeliefert, in dem zum Beispiel die Festplatten-Parameter erklärt wurden. Durch Zufall stieß ich dort auf einen interessanten Hinweis: man soll eine Festplatte niemals (denkt Euch an dieser Stelle bitte so viel wie möglich signalrot blinkende dicke Ausrufezeichen!) mit vier, sondern immer nur mit drei Schrauben befestigen. Der Grund dafür ist eigentlich ganz einleuchtend: bei den kleinen Abmessungen der 3.5-Zoll-Festplatten kann sich das Gehäuse der Festplatte im Laufe der Jahre im PC verformen. Dadurch würden sich auch ihre Innereien verziehen, was den Köpfen und der Platte nicht gut bekommen würde. Also: Bitte nachschauen und entsprechend handeln.

RAM-Disk

Ich besitze einen 486DX2/80 mit 8 MByte RAM und 256 KByte Cache. Ich wollte mir eine RAM-Disk einrichten, aber als ich in meiner CONFIG.SYS die entsprechende Zeile mit

device=c:\dos\ramdrive.sys 4096 /a eingefügt hatte, kam beim Booten eine Fehlermeldung: „Expansionsspeicher Manager fehlt". Meinen EMM386.EXE und HIMEM.SYS habe ich aber geladen und zwar noch vor der RAM-Disk-Zeile. Aus der DOS-Hilfe werde ich auch nicht schlau. Was also bedeutet diese Meldung, und wie kann ich sie beheben?

Gero Kotzur, Neuburg

Worin hier nun wieder das Problem besteht, wissen wohl (wenn überhaupt) nur die Softwaregötter. Denn theoretisch hast Du mit dieser Zeile in der CONFIG.SYS alles genau richtig gemacht. Auch bei mir funktioniert das, eingetragen direkt nach der Zeile mit dem EMM386.EXE, einwandfrei. Ich könnte mir vorstellen, daß in Deinem System eventuell zuwenig Speicherplatz vorhanden ist, so daß der EMM386.EXE überhaupt nicht aktiv werden kann. Das überprüfst Du am besten, wenn Du Dir die Meldungen des EMM386.EXE beim Boot-Vorgang anschaust. Der Vollständigkeit halber hier noch einmal die drei Zeilen, wie sie bei mir in der CONFIG.SYS stehen:

device = c:\dos\himem.sys
device = c:\dos\emm386.exe ram 4096
device = c:\dos\ramdrive.sys 4096 /a

Komponieren

Ich besitze einen 486DX/33 und möchte nun eigene Musik komponieren. Dazu habe ich einige Fragen:

1. Welche Soundkarte, in mittlerer Preislage, ist geeignet (ich dachte an die „Orchid SoundWave 32")?

2. Welches Keyboard kommt in Frage (gibt es spezielle Hersteller)?

3. Was sollte ich beim Kauf eines Mikrophons beachten?

4. Welche Musikprogramme sind empfehlenswert (an dieser Stelle sollte erwähnt werden, daß ich seit Jahren Musik mache, und die Programme ruhig etwas anspruchsvoller sind können)?

5. Kannst Du mir ein CD-ROM-Laufwerk zu diesen Komponenten empfehlen (zum Beispiel Quadro-Speed von Mitsumi), oder sollte ich gleich zu einem Multimedia-Paket greifen?

Bitte achte bei Deinen Tips darauf, daß alle diese musikalischen Hilfsmittel zwischen 1500 und 1800 Mark kosten sollten, da mein Budget nicht das Größte ist.

Friedrich Jungblut, Schlitz

1. Gerade die Soundkarte von Orchid solltest Du zum Komponieren außen vor lassen und zwar aus dem einzigen Grund, daß die General-MIDI-Sounds der Karte nicht die besten sind. Orchid hat zwar mit den neuen Pro-Modellen der SoundWave-Karten ein neues Synthese-Verfahren eingeführt, um die Klänge der Karten aufzupeppen. Verglichen mit anderen Karten ist das aber immer noch nicht doll.

Gerade fürs Komponieren würde ich Dir allerdings eine andere Karte wärmstens empfehlen: Den „Sound Blaster AWE 32". Die Karte haben wir zwar in der Ausgabe 10/94 überhaupt nicht gut dastehen lassen, dort bezog sich der Test aber auf Spiele. Zum Komponieren ist die Karte allerdings hochinteressant: Sie besitzt einen General-MIDI-Klangerzeugung, einen eigene Sample-Hardware, mit der Klänge im eigenen RAM der Karte abgelegt werden können, sie läßt sich mit einem zusätzlichen General-MIDI-Modul aufrüsten und hat einen MIDI-Port für den Anschluß eines externen Synthesizers oder Keyboards. Die „Value Edition" des AWE-Blasters besitzt bis auf den MIDI-Anschluß keine der Eigenschaften, so daß diese Version zum Komponieren weniger geeignet ist.

Etwas preiswerter wird es mit einer „Maestro 32"-Karte von der TerraTec Elektronik GmbH. Die besitzt ebenfalls ein General-MIDI-Modul und einen MIDI-Anschluß.

2. Hier gibt es von der Firma Roland und Terratec Electronic preiswerte Keyboards. Interessant wäre es für Dich vielleicht auch, Dir gleich einen richtigen Synthesizer zu kaufen, der einerseits eine vernünftige Tastatur hat und der andererseits auch als Klangerzeuger eingesetzt werden kann. Das würde dann zwar Deinen Preisrahmen sprengen, aber im Nachhinein und vor allem dann, wenn Du schon Orgel oder Klavier spielen kannst, lohnt sich die Investition. Aus diesem Grund habe ich mir zum Beispiel vor zwei Jahren einen Korg „M1"-Synthesizer geleistet. Gebraucht kommt man auch an interessante Geräte heran. Hier empfehle ich Dir das Studium der Kleinanzeigen in den Musikerzeitschriften „Keyboards" und „Keys" (sind beide übrigens ein Muß für Fans elekronischer Musikinstrumente).

3. Beim Mikrofon kann ich Dir nicht weiterhelfen. Meine Stimme eignet sich bestenfalls dazu, die Milch schneller sauer werden zu lassen, und da keiner meiner Verwandten eine Käserei besitzt, kam ich noch nicht in die Verlegenheit, mir eines zu kaufen.

4. Ein sehr interessantes und leistungsfähiges Programm bekommst Du unter dem Namen „Procyon Pro", wieder von der Firma Terratec Electronic. Eine leider ziemlich absturzfreudige und abgespeckte Version von Procyon ist bei der „Maestro 32"-Soundkarte mit dabei. Das zweite Programm heißt „QBase" und ist leider relativ teuer. Auch von diesem Programm gibt es eine abgespeckte Version als „QBase Light"; sie liegt zum Beispiel dem General-MIDI-Modul „Wave Booster 4X" von Orchid bei. Beide Programme benötigen Windows und sind für meinen Geschmack auch für anspruchsvolle Aufgaben zu gebrauchen. Gar nichts halte ich persönlich dagegen von der Software „Recording Session", die ziemlich vielen Soundkarten beiliegt.

5. Ein spezielles Laufwerk kann ich im Moment noch nicht empfehlen. Generell solltest Du auf die Anschlußmöglichkeit des Laufwerks an Deine gewählte Soundkarte, auf mitgelieferte Treiber und auf ein passendes Audio-Kabel vom Laufwerk zur Soundkarte achten. Wichtig ist im Falle eines Falle auch, daß Dir Dein Händler bei Schwierigkeiten weiterhelfen kann, was in den Filialen der großen Computer-Häuser nur selten der Fall ist.

Aufgehängt

Vor 2 Monaten habe ich ein VLB-Mainboard mit 486DX2/66 und 256 KByte Cache in meinen Rechner einbauen lassen. Das Board hat die Bezeichnung „Vi12g" mit Award-BIOS. Alles vom alten Rechner (ein ISA-386er mit 33 MHz), dazu gehören eine „Tseng ET-4000" ISA-Grafikkarte, ein Sound Blaster 2.0, 4 MByte RAM, ein ISA-Controller, die Festplatte und DOS 6.2, wurden übernommen. Nun zu meinem Problem: Der Rechner stürzt manchmal schon beim Start ab. Starte ich ein Programm und beende es nach einiger Zeit, um zur DOS-Ebene zu gelangen, bleibt der Bildschirm schwarz. Öfters bekomme ich auch rätselhafte „Exception 13"-Meldungen. Ich habe gehört, diese Meldung bezöge sich auf eine Nicht-Intel-CPU. Oder Programme hängen sich auf. Der Mauszeiger ist störrisch und läßt sich fast nur mit brachialer Gewalt bewegen (eine defekte Maus schließe ich aus, da sie beim Kollegen einwandfrei funktioniert).

Ärgerlich, weil häßlich, ist außerdem der Systemstart: Der Bildschirm verzerrt sich kurz beim Booten, gerade wenn die Art und Größe der Grafikkarte angezeigt wird. Außerdem habe ich plötzlich 256 KByte weniger Speicher.

Mein Kollege, der das System zusammenbaute, meinte, es könnte an der zu langsamen Festplatte, der Grafikkarte, dem Controller oder an zu wenig RAM liegen. Aber andere haben diese Probleme auch nicht.

Könnte es sein, daß die Festplatte formatiert und DOS neu installiert werden sollte? Ahmet Göl, Hamm

Das, was Dein Kollege da erzählt hat, hört sich fast so wie eine Global-Ausrede für das Verhalten des Systems an. Auch das mit der Nicht-Intel-CPU ist Unsinn, und könnte nur dann auftreten, wenn der bei Dir eingebaute Prozessor defekt ist. Diese Möglichkeit würde ich nicht ausschließen, denn eine CPU kann schon dann kaputtgehen, wenn man die Metallbeinchen am Gehäuse nur berührt. Arglistigerweise sind die Chips dann nicht komplett kaputt, sondern produzieren nur in selten auftretenden Randbedingungen Fehler. Insgesamt passiert das aber relativ selten, daß eine CPU über den Jordan geht.

Mit Blick auf die „Exception 13" könnte bei Dir aber auch das Motherboard defekt sein, beziehungsweise gesockelte Chips haben sich aus ihrer Fassung gelöst. Das passiert oft und gerne bei den quadratischen Chips, die an den Rändern die Anschlüsse besitzen (Atari-ST-Besitzer wissen, wovon ich rede). Hier hilft in den meisten Fällen, diese einfach nochmal alle fest in die Fassungen zu drücken. Bei einem defekten Motherboard hilft nur ein Tausch.

Die letzte Möglichkeit betrifft einen Virus, der Dein System verunstaltet. Mit einem aktuellen Viren-Scanner müßtest Du diesem schnell auf die Spur kommen.

Systemwechsel

Nachdem ich meinen alten 286er (16 MHz) endlich gegen einen 486er (66 MHz), 8 MByte RAM VESA-Local-Bus-Grafikkarte Hercules „Stingray VL (S501)" und einen „Sound Blaster 16 MultiCD" von Creative Labs eintauschen durfte, liefen zunächst alle Spiele perfekt (Panzergeneral, UFO, Little Big Adventure, etc.). Und das, obwohl ich meinen alten VGA-Highscreen-Bildschirm Model SV 28/3 behalten habe.

Bis auf einen Ausnahme! Weder „Railroad Tycoon", noch der Nachfolger „RRT Deluxe" gaben sich auf meinem Bildschirm die Ehre. Anstatt des erwarteten Spieles tauchten sonderbare, von Pieptönen begleitete Zeichen auf, an deren Ende der Computer die Feststellung traf: „Out of Memory".

Daraufhin überprüfte ich den vorhandenen konventionellen Arbeitsspeicher, der 631 KByte ohne CD-ROM und 601 KByte mit aktiviertem CD-ROM-Treiber aufwies. Alle Änderungen an den Sound-Einstellungen (ohne Sound, IBM-Speaker, verschiedene Sound Blaster) brachten nichts ein. Auch eine Änderung der Tastatureinstellung (amerikanisch-deutsch) änderte nichts. Stephan Roth, Trier

Oh jeh, so etwas kenne ich. Ich bin auch schon gespannt, was nach meinem nächsten Systemwechsel alles nicht mehr funktioniert. Ich kann hier nur eine generelle Strategie anbieten, die ich jedesmal in solchen Fällen zelebriere (und zwar meistens auf dem Boden entlangrobbend und im PC wühlend): Alles an Treibern in der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT abwechselnd Ein- und wieder ausbauen, so lange, bis sich der Erfolg einstellt. Wenn das nichts hilft, sind die im System vorhandenen zusätzlichen Karten dran. Bis auf Grafik- und Controller-Karte solltest Du alles ausbauen, und dann so lange eine Karte nach der anderen wieder einbauen, bis das Spiel wieder läuft. Letzte Möglichkeit (die allerdings eher unwahrscheinlich ist): die Installations-Disketten oder das Installations-CD-ROM hat einen Fehler. Denn das von Dir beschriebene Piepen deutet darauf hin, daß bei der Programmausführung etwas ganz und gar nicht so ist, wie es eigentlich sein sollte.

Wing Commander III

Wird „Wing Commander III" auf einem Rechner mit „Pro Audio Spectrum 16"-Soundkarte und über ein an den SCSI-Anschluß dieser Soundkarte angeschlossenes CD-ROM-Laufwerk gespielt, stürzt der Rechner bei jedem CD-Wechsel unweigerlich ab. Soweit ich es ermitteln konnte, liegt es an dem SCSI-Treiber von Trantor: TLSCDR.SYS. Ich habe versuchsweise den aktuellen Treiber gegen eine ältere Version ausgewechselt und seitdem klappt der CD-Wechsel. Ab welcher Treiber-Version der Fehler auftritt, kann ich nicht sagen. Der mir vorliegende aktuelle Treiber ist der TSLCDR.SYS mit einer Länge von 33 958 Byte und mit Datum vom 19.12.1994. Die fehlerfrei Version hat eine Länge von 34 053 Byte und stammt vom 21.08.1992. Markus Thüer, Bocholt

Doc Düse dankt im Namen aller verhinderter Kilrathi-Jäger.

Media FX

Meine Frage betrifft die Soundkarte „V7 mediaFX" von Spea. In der Anleitung verspricht Spea astreine General-MIDI-Klänge. Ebenso könnten Roland MT-32- und Sound-Blaster-Klänge emuliert werden. Diese Emulationen müssen aber erst mit einem Patch-Programm geladen werden. Allerdings kann die Karte (laut Anleitung), egal, in welchen der drei Modi, Sound-Blaster-Klänge unterstützen. Wenn ich aber nun General-MIDI-Klänge und Sound Blaster in einem Setup eines meiner Spiele einstelle, funktioniert aber nur General-MIDI und der Sound Blaster gar nicht. Meine Frage also: Sollte ich mir einen weiteren Sound Blaster kaufen (ich dachte an einen Sound Blaster 16)? Und wenn ja, wie kann ich es denn regeln, daß ich nur ein einziges paar Boxen benutzen kann, diese aber an beide Soundkarten angeschlossen werden? Christoph Grunicke, Reinbeck

Ich hatte die Karte jetzt schon mehrfach und im Abstand von einigen Monaten im Test. Es gab am Anfang tatsächlich Schwierigkeiten mit den Treibern. Spea betreibt zum Glück eine Mailbox, aus der man sich kostenlos Treiber-Updates holen kann. Diese ist unter der Nummer 0 81 51/26 62 41 erreichbar. Der Kauf einer anderen Soundkarte ist eventuell also unnötig.

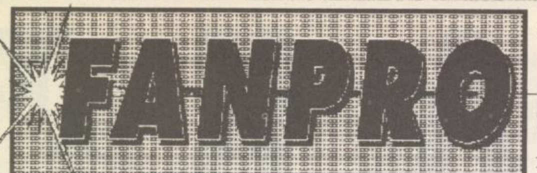
Streamer-Problem

Bisher konnte ich durch regelmäßige Virenchecks mein System auf Vordermann halten. Seit zwei Tagen taucht aber immer wieder ein Fehler auf: Mein Streamer (Connor QIC 80) kann verschiedene ZIP-Files und ähnliches zwar von Band holen, jedoch funktioniert das "Entzippen" nicht mehr (d. h. vor etwas fünf Tagen funktionierte es noch). Die Bänder sind von unterschiedlichen Herstellern (Sony, 3M, Fuji, Carlisle), und ich habe bei jedem dieselben CRC-Fehler (Prüfsumme). Magnetische Störfelder sind nicht in der Nähe und auch andere physische Einwirkungen wie Temperaturschwankungen und Luftfeuchtigkeit sind ausgeschlossen. Viren sind ausgeschlossen.

Der Magnetkopf wurde von einem Fachmann überprüft. Nach einem Testlauf mit anderen (älteren) Bändern, funktionierte alles. Die neuen Bänder waren lesbar, das ZIP-Programm fand jedoch ZIP-Errors und CRC-Fehler (W15).

Die Software habe ich mehrmals neu installiert (QICStream3 und Connor Backup Basics). Gewisse Fehlkonfigurationen sind ausgeschlossen und auch IRQ-Konflikte wurden überprüft. Momentan zweifle ich, daß es irgendjemandem gelingen wird, mein Problem zu lösen. Nun, da kommt eine ganz schöne Aufgabe auf Doc Düse zu. Thomas Tschoellitsch, A-Gratz

Ich tippe hier auf einen Fehler in der von Dir verwendeten Backup-Software, der sich erst dann auswirkte, als Du eine Einstellung der Software geändert hast. Zum Beispiel könnte die Kompression der Backup-Software fehlerhaft sein, wenn sie auf ZIP-Archive stößt. Das ist zwar ziemlich weit hergeholt, aber bei Softwarefehlern ist alles möglich. Zum Glück ist das QIC-80-Format auf den Bändern ein Standardformat, daß auch mit anderer Software gelesen werden kann. Zum Beispiel könntest Du es mal mit den Backup-Utilities der „PC-Tools" versuchen. Wenn Du Glück hast, passiert der Fehler erst beim Zurücklesen vom Band. Die Dateien auf dem Band wären dann noch in Ordnung.



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:

5th Fleet US 119.00
Aid to Camp US 109.00
Battle of Brittain US 99.00
American Civil War I - III US, jeder Teil 74.00
Carriers at War II US (SSG) 99.00
Empire deluxe DV 39.00
Grandest Fleet US 99.00
...ht Commander II US 109,00
...arpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US 79.00
Harpoon II US 99.00
Harpoon II Battleset II US 69.00
High Command US 39.00
Operation Crusader US 109,00
Panzer General US 99.00
Patton Strikes Back US 49.00
Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US 99.00
Tigers on the Prowl US 119.00
Warlords II US 99.00
Warlords II Scen. Builder US 89.00
World War II - S. Pacific US 89.00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

... CD-ROM

Empire deluxe DV 59,00
Flight Commander II US 109,00
Gettysburg US 119.00
Great Naval Battles II US 59.00
High Command US 69,00
Legions US 109.00
Perfect General US 29.00
Normandy- Crusade US 89.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

Cobra Mission US 109.00
Gateway II - Homeworld US 49.00
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US 69.00
Metal & Lace US 84.00
Shadowcaster DV 59.00
Starlord DV 59.00
Unlimited Adventures DV 49.00
Wizardry Trilogy I-III US 99.00
Wizardry Trilogy V-VII US 89.00

Top Knüller!

BattleTech Pack
Für jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienen Battletech Computer-spiele in einer Box. Diskette oder CD-ROM US -Import nur 79.00

Gold Box
Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box II
Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box III
Und wie gibt es eine attraktive neue SSI-Sammlung! Gateway, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers.
Disc oder CD-ROM je 69.00.

Ultramegagoldbox
Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur109.00

Das Schwarze Auge
Schicksalsklinge CD-ROM 99.95
Schicksalsklinge Lösung 24.95
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Sternenschweif Audio CD 24.95
Sternenschweif Lösung 24.95
Sternenschweif Speech Pak 49.95
Schicksalsklinge T-Shirt 29.80
Sternenschweif T-Shirt 29.80

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Nach dem Stand von Mantel, Schwert und Zauberstab Für Windows. 69.95

Ultima I - VI CD-ROM
Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD. US-Version! nur 99.00

IBM CD-ROM

Al Quadim DV 69.00
Alien Logic US 109.00
Betrayal at Krondor US 79.00
Dragon´s Lair US 109.00
Electronic Arts Top Ten Pak (Zehn Spiele inkl. Wing Commander II und Ultima VII, PGA Tour Golf) 109.00
Gabriel Knight US OEM 59.00
Heirs to the Throne US 29.00
Horde US 129.00
Ishar II DA 49.00
Knights of Xenthar US 109.00
Lost in Time US 69.00
Menzoberranzan US 119.00
Psychotron US 109.00

AD&D Fantasy Fest (SSI)
Sammlung mit Strongholds, Fantasy Empires, Unlimited Adventures und Dungeon Hack. Nur auf CD-ROM. US-Version 109.00

Campaign Cartographer
Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). Engl. Version.
Campaign Cartographer 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign cartographer) 49.00

The Goldtree Engine
Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiele. Liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Stadt mit vielen Zufallsbegegnungen 3.5"-Diskette. US-Version!
Goldtree Engine 109.00
Zusatzdisk: The Outer City 69.00
Zusatzdisk: Dark Tower 49.00
Zusatzdisk: Characters 34.00
Zusatzdisk: Buildings 34.00

Lösungshilfen/Bücher

Colonisation US 39.00
Falcon, Of. Combat Book US 42.00
Great War Planes (Red Baron, Aces of the Pacific) US 48.00
Harpoon II US 39.00
Menzoberranzan US 27.00
Might&Magic Comp. US 39.00
Pacific Strike US 27.00
Seawolf US 39.00
Sim City 2000 US 39.00
Tie Fighter Strategy US 39.00
Under a Killing Moon US 39.00

Simulation

IBM DISKETTE

Aces of the Deep US 119.00
Formula 1 Grand Prix DA 49.00
Pirates Gold DA 49.00
Subwar 2050 & MissionsDV 89,00
TFX DA 79.00

IBM CD-ROM

Falcon Gold US 119.00
Formula 1 Grand Prix DA 49.00
Rebel Assault dt. Untertitel 99.00
Shuttle US 49.00
Subwar 2050 DA 109.00
Syndicate DV 109.00
Tornado DV 49.00

MOUSEPADS

Star Trek:
Alter Ego 29,80
Bird of Prey 29.80
Classic Enterprise 29.80
Deep Space 9 29.80
Next Generation Enterprise 29.80
Next Generation Crew 29.80
Kirk mit Tribbles 29.80
Classic Enterprise groß 29.80

Star Wars:
Luke & Leia 29.80
Darth Vader 29.80
Yoda 29.80
Rebel Assault 29.80
Millenium Falcon 29.80

.. und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop Classic	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Konkordiastr. 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	40219 Düsseldorf	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 07/95** (erscheint am 14. Juni '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 08. Mai '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli-Ausgabe 1995** (erscheint am 12. Juli 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

C 64 + Floppy + 2 Joyst. + Diskbox = 55 Disk + def. Dataset. + v. Zubehör + g. Spielsoftw.; alles Schwarz lackiert; VB 150 DM; G. Krüger, 15859 Storkow Tel. 033678/71052 ab 17 Uhr

Verk. Psi 5, Fahrenheit 451, T. of Apshai, Pac Man, Archon, Questron 2, Wizards Crown Eternal D, Karateka, Perry Mason, einige Infocoms u.v.m. Tel. 0721/31748

Verkaufe Yuppi´s Revenge, The Return of Medusa, Scramble Spirits, Golden Classic S., Nur Originale! Angebote unter 0611/9284818 oder 0611/21991 Billig!!!

Verkaufe C64-Komplett-Set (Monitor, Keyboard, Floppy, Datasette, 4 Originalspiele, Joystick, Disketten + Locher, div. Bücher) Tel. Nr. 09187/4522 (Benni) ab 18.00 Uhr

Amiga

Verk. A500 + gut erh., 2 MB, 1084-Monitor, Zweitlaufwerk, 2 Mäuse, 2 Joysticks, 4 Spielen (Original), weitere Originalsoftw. VB 500 DM, Tel. 06185/2697

Suche Chaos Strikes Back für Amiga 500+ für 30,– DM Biete für alten Drucker 100,– DM z.B. (Star LC24-10) M. Wittschieber, Oskar-Schlemmerstr. 6a, 22115 Hamburg

Verkaufe Amiga 500+, Monitor 1084S, Maus, 2 Joysticks und ca. 75 Disks. Nur kpl. 400 DM, Tel. 0221/7001320, Milan, ab 15 Uhr.

Verkaufe: Amiga 500, 4 MB RAM, 1 Joystick, 1 Maus, TV-Modulator, 35 Disketten, 6 Original Spiele. Nur 300 DM VB!!! Tel. 0221/704266. Thomas ab 18 Uhr.

Verk. Amiga 1200/2 MB/420MB/CD ROM/Exter NES/Laufwerk/Joystick/Mouse und diverse Spiele VB 1600,–. Tel. 0711/4780802

Amiga 500, 1 MB, 2 Laufwerke, 200 Disks, 13 Originale, z.B. Mr. Nutz, Fifa, 3 Joysticks, 2 Mäuse, Philips-Monitor, für nur 499,– DM. Tel. 09524/7028 Stefan!

Verkaufe Original-Lemmings, The Humans, Death or Glory, Heimdall, Backgammon, Kick off 3, Sternsiedler, Chuck Rock, Battle Chees II, zusammen für 100,– DM plus Porto! Wochenende unter 02597/5179

Verkaufe 52 MB HDD 249 DM, RAM auf 1,5 MB A500 + 80 DM, Big Agnus 50 DM, X-CopyPro 30 DM, Amberstar-Moon, EOB 2, Awesome, Beast 2, Lw. 49 DM. Tel. 06029/8112

Verk. A600 HD + 2 MB RAM + 2. Laufw., Drucker, Monitor, 2 Joyst., 120 Leerdisketten, Handbücher zu jedem Gerät, Bücher: GFA-Basic, Amiga f. Einsteiger, für 800 DM Tel.07255/6761

Battle Chess 2, Castles je 10,–, Kolumbus 50,–, Software-, Eishockey-, Bundesliga-Manager je 30,– Tel. 07259/1752

Amiga 500 + 1084s Farbmonitor + 2. Laufwerk + 2,3MByte RAM + 10 Originalspielen + jede Menge Zubehör für Sage und Schreibe 270 DM. Tel. 02156/8284 (Alex).

Amiga 500, 2 MB, HD170 MB, 2. Laufw., Monitor, Drucker Star LC10, 1200 Disks, 50 Originalspiele, Bücher, Joystick, uvm... Komplett für 1500,– , Tel. 02043/34532, ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 500+, Monitor 1084s, Maus, 2 Joysticks und ca. 75 Disks. Nur kpl. 400 DM, Tel. 0221/7001320, Milan, ab 15 Uhr

Suche Chaos Strikes Back für Amiga 500+ für 30,– DM Biete für alten Ducker 100,– DM z.B. (Star LC24-10) M. Wittschieber, Oskar-Schlemmerstr. 6a, 22115 Hamburg.

Verk. A500, Maus, 4 Joystick, 1 MB, 1084 Monitor, 2 Laufwerke + 90 Original + 400 Disks VB 1000,–. Tel. 09503/5118

A20000+Mon1084S+2,5 MB Chip+8 MB RAM+2 LW+2 FP110MB 100MB+Turbo 25 MHz+S/W Scanner+2 Joy.+Mouse+ 70 Disk +Grafiktableau+Grafik/Video Engine + VB 2600. Tel. 05522/5958

Verk. Originale: Simulcra, Elite, Zak Mac-Kracken, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, je 30 DM. Tel. 04532/21118, ab 17:00 Uhr

Verk. Calif. Games 2 15,–, Wizkid, Videokid je 20,–, Lemming + Oh No More Lemmings 40,–, Piracy, Another World, Beast 3, Pirates, Lionheart je 30,–. Tel. 04361/1238

Verk. Amiga 500, 1MB + 2 Lfw. + Phillips Monitor + 150 Disks + 20 Originale + Maus + 2 Joysticks und div. Literatur + Mousepad für 650 DM VHB. Tel. 06227/53142 Boris

Suche Die Siedler, Genesia Syndicate, Christoph Kolumbus,K-240, Spaceward Ho! u. Civilization Tel. Österreich 04274/52359

Verk. 140 alte Spiele! Liste gegen 1 DM bei B. Monien, Rüppurrerstr. 100, 76137 Karlsruhe oder Anfrage unter 0721/31748

Verkaufe Amiga 500 mit TV-Anschluß, den Spielen Transarctica, A-320, Wing Commander und Loom, einer Maus, einer Schutzhaube, Netzteil, und Programme für 500 DM. Tel. 05602/1224

Verk. Amiga 500, Farbmonitor, 1 MB, Epson Drucker, einige Spiele, zwei Joysticks, Maus. Zusammen 600 DM VB, Philipp Neumann, Tel. 0228/333519

Verkaufe Amiga 500 + CD-Player (CDTV)! dazu Monitor, Fernbedienung + Orig.-Spiele. Tausche oder Verkaufe Spiele auch Einzeln. Telefon: 07345/7110

Verk.: Beholder 2 20 DM, Patrizier 20 DM, Danel 20 DM, Civi 30 DM. S. Service II 20 DM, R. Tycoon 30 DM, S. Forses 25 DM, Mad TV 29 DM. Tel. 034606/20370 nach Jon fragen

Verk. Goal 35 DM, Software Manager 40 DM, Bundesliga Manager Hattrick 55 DM, Tennis Cup 2 15 DM, Pizza Con. 50 DM, Anstoss 45 DM, Tel. 04471/6209 ab 17 Uhr

A500, 4 MB RAM, FP130MB, 1085S, Star LC 24-20, 2. LW, Mouse uvm viele Original Spiele und Software Super Angebot VB 1300,– Tel. 08151/273418 Mo – Fr 0800-1600 Uhr

A4000-40,18,500 mit prof. Software, Spiele, 2xMaus + 2xJoystick, VB 4000 DM, Tel. 07222/29454 ab 19 Uhr

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Tel. 05731/96596 o. 05731/49451

MS-DOS

Verk./tau.: C.M.D. 1 (15), Jim P. (40), Dune (20), Lands (50), Altd 2 (55), PS (40), Magic C (80), und Zool 2 (CD 40)! Tel. 06263/1590!

Suche Hardware, nur günstige Angebote! Verkaufe günstig QIC 80 Streamerbänder 120/250 MB!! Tel. 02453/3198 (Marcel)!!

Verk. oder tausche (gegen alles mögliche): Wizardry 7 (30 DM) und DSA 2 (40 DM). Tel. 06185/2697

Verk. System Shock für 50,– und Colonization für 40,– (alles Orig.) Meldet euch bei Christoph! Tel. 08456/1588

Suche VGA-Monitor 14", 1 oder 4 MB RAM in Simm/PS2, Mainboard 386, kleine AT-Bus Platte, Tel. 02680/8603 ab 18 Uhr

Verk. SVGA-Karte, 1 MB für ISA-Bus 60 DM, Star Trek-25th Anniversary für 40 DM, Tel. 03946/70517, nach 16.00 Uhr

CD: Wolfpack 50,–, Megarace 20,–, NCA 2 50,–, Chomance 40,–, Doom Utilitiy 1 15,–, Disk: BMH mit Editor 50,–, Fifa 30,–, Tie F. 40,–, Baseball 40,– ,Ultima 8 + Speech P. 40,–, Tel. 09421/63520

Verk. Speedball 2 35 DM, Indy 4 40 DM, Monkey 2 30 DM, BMP 2.0 + Torszenen 35 DM, Sierra´s Robin Hood 35 DM, R.O. Medusa 25 DM, Tentackle 40 DM, Tel. 0231215010 ab 19 Uhr

Verk. Swotl 30, WC2 30, Gunship 2000 30, Falcon 3 40, U8 60, System Shock 60, SC2000 60, CD-Dott 60, Aces Deep 60, Ecstatica 60, BI2 + Scen. 80 Tel. 08679/6579 (Klaus)

Verk. MicroM. 30, Subwar 40, OMF 50, Indy Track 40, RF 40, Kyrandia 30, CD-Fifa 50, Rebel 50. Tel. 08679/6557 (Chris)

Rebel Assault zu verk. oder tausche gegen andere CD-ROM, (z.B. Jurassic Park) Tel. 02571/40017

Verk. North&South 20,–, Birds of Prey, Crazy Football je 30,–, Strike Squad, F-19 je 40,–, The Greatest, X-Wing je 50,–, Tie Fighter 60,–, Tel. 03445/200921, Martin

Verk. NHL-Hockey 30,–, Fifa Soccer 40,–, Anstoss 35,–, Larry V 25,–, Sensible Soccer 25,– u. Gretzky Hockey 2 15,–, Tel. 02301/13432 (ab 17.00 Uhr)

Tausche/Verk.: System Shock CD, Pacific Air War, FS-5, Scen, New York, San Franscisco. Suche: Descent, Darkforce, Wing Com.3, Great Moments, und Kill. Moon. Tel. 09562/8838

Suche Vollversion Commander Keen Aliensate my Babysitter, Oliver Glasmacher, Hauptstr. 22; 58452 Witten

Verk. für MS-DOS folgende Originale: Lothar Matthäus Super Soccer (DT.) 50 DM, Burning Steel 2 55 DM, Pacific Strike + Speech 50 DM, Preise inkl. Porto 09820/461

Ultima 8, Privateer+Speech Disks, Theme Park, Syndicate, Elite 2, Silent Service 2, Protostar u.a. DM 45,– + Portokosten Tel. ab 19 Uhr 02435/1020

Verk. Cyberia, Theme Park, NHL-Hockey 95, Anstoss + World Cup E., Suche: Nascar R., Alt D 3, System S. CD, Descent, Estatica Tel. 08633/7536

Verk. SC 2000, U8, Theme Park, S[illegible] Shock, UFO, Tie Fighter, Cyberia, Ky[illegible] Tel. 08151/12806

Verk. Teac 55A 4xSpeed CD-ROM incl. Interfacekarte zum Preis von nur 350 DM! Neuwertig (1 Jahr Garantie!). Thorsten Neidl, Tel. 09431/60257 Vers. p. Nachnahme

Verk. PC486 DX40-VLB, 14" Color Mon., 1 MB Grafikk. 4 MB RAM, 420 MB Festpl. 3,5" Laufw., + Zubehör-Mouse, Handbücher etc. umfang. Softw. für ins. 1780,– T. 0351/4123299

Verkaufe 486DX33; 8 MB RAM; 420 MB HD; 1 MB Super VGA-Karte; DoubleSpeed-CD-ROM; Soundblaster Pro; Desutop-Geh.; 30 W-Boxen; Joystick; MS DOS 6.22; WIN; Tel. 08167/8563

Verk. CD: Pagan 50 DM + Rebel Assault 40 DM + Theme Park 55 DM + Little Big Adv. 60 DM, Disk 5,25: F1GP + History L. je 25 DM + 3,5":X Wing 30 DM + Alone in D. 250 DM Tel. 05241/337015

Verk. Shareware-Programme f. PC auf 3,5"-Disk. (Anwend. + Spiele) incl. Rückp. f. 5,– DM. Liste geg. Freiumschlg. von Otto Huter, Am Fischteich 28, 31241 Ilsede

Verk. Spieleprogrammierprogramm Turbo Paint 79 DM, Ultima 6 39 DM, Turtles 29,–, Castle Master 29,–, Wing Commander 2 Mission 35,–, Tel. 089/803265

Verk. 270 MB Quantum Festpl. für 220 DM, Sound Bl. Pro 4.0 für 150 DM. Spiele: A[illegible]ss 30 DM, Larry 5 15 DM, SC Tactical Op. [illegible]DM Tel. 06405/3538

Verkaufe jede Menge Orig. PC-Games auf Disk. Liste gegen Rückporto bei: Stefan Bauer, K.-Adenauer-Str. 15, 95666 Mitterteich. Bitte keine Anrufe!

Suche PC-Orig. Master of Magic, Panzer General, Battle Bugs, Caesar, Siege, Napoleon, Fields of Glory, Tausche auch gegen DSA 2, Populus 2, Empire Del. 06709/274

Verkaufe/tausche: Alien Legacy, BI 2 Data Wing A., Masters of O., Dragon Lore, UU2, Siedler, Theme Park, System S.;Suche: Warcraft, Aces of Deep, Cyberia 0711/462359

Verk/tausche: Day of T., Civ., Col, Stronghold, Sternenschw., Protostar, SQS, Star Legions Suche: Alien Logic, Earthsiege, Metal Marines, Kyr. 3 ab 19.00 0711/462359

Verkaufe X-Wing Zusatzdiskette „Imperial Persuit" (15) und auf CD: Megarace (40) und Ishar (15). Alles zusammen für 60 DM 07363/5101 ab 17.30 Uhr

Kaufe/Verkaufe alle Arten von PC-Programmen. Schreibt an: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg !!!Spitzenpreise!!!

386 DX 40, 4 MByte-RAM, Super-VGA, 14" Monitor, 1.2 MB & 1.44 MB Floppies, Maus, Keyboard, Software, Bücher, ca. 1 Jahr alt VB: 1200,– DM. Tel. 02102/32622

Verkaufe: Theme Park-CD, Myst, Superhero, League of Hoboken, Simon the Sorcerer, Day of the Tentacle, Wrath of the Gods, Gabriel Knight je DM 40,– 02374/74097



Verk. Death Gate 50 DM, Knights o. Xentar CD 50 DM, Kyrandia 3 50 DM, UW2 30 DM, U. 7/2 30 DM, Lotus 3 20 DM u. a. Tel. 09261/91356

Verk.: Transport Tycoon CD 60 DM, Tel. 02461/52122

Verk. CD-ROM PC Games: Rebell Assault 60,–, SSN-21, PC Disk Might & Magic 3&4 je 35,– DM. Peter Tessmann, Johannesstr. 27, 41061 Mönchengladbach

Verk. Critical Path-CD 40 DM, Hand of Fate engl. 20 DM, Privateer + Speech Pack 60 DM, Kein Tausch, Tel. 04505/813 Thorsten verlangen!

Verk./Tausch AOD CD, SC 2000, System Shock, FAW 1942, Theme Park, Siedler, Subare 2050, KQ 7 CD, Burntime, Command HQ, Spacew. Ho., Pr. 10 – 50 DM Tel. 08325/1322

Suche zuverlässige Tauschpartner für Orig. PC-Spiele, habe neue und ältere Games, Suche hauptsächlich neueste Spiele ab 19 Uhr, Tel. 08325/1322

Verkaufe: Fields of Glory 20 DM; Russelsheim 20 DM; Outpost 20 DM; Comanche + Mission-Disk 1 40 DM; Street-Fighter 2 20 DM; Tel. 08167/8563

Verk. Mainboard (ISA) 486DLC40 MHz, 387 Math Co-Prozessor 128KB Cache + SVGA-Karte WD-PVGA-10 10 1MB-DRAM + 1 MB RAM auf Board VB 600 DM 03671/510980 (Jens)

Help! Suche für alten 386´er Highscreen eine 32-Bit RAM-Card, möglichst mit Typ 41256 bes... (also 2 MB). Zahle 100 DM. Tel. 09.../70791 (ab 17 Uhr)

Biete zum Tausch: Aladdin + The Lion King (Disneys) 3,5" Disk Suche: Al Quadim + Black Hawk nur komplett Deutsch Telefon: 0341/2232054 v. 7.00 – 15.30 nach Patrick fragen

Ver/Tau. Creature S., System S., Magic Carp. Syndicat, WHL´95, Myst, CD-ROM Editon 2, Wing Commaner 3, Suche: Pinball Wizard Zahle guten Preis, Dark Forces dt. Tel. 0511/8093744

Verk. Orig. Ultima 8 (CD) 60,–, Theme Park (CD) 50,–, Simcity 2000 30,–, Indycar Racing 45,–, Flashback 30,–, Speedball 2 20,–, Reach F.T.Skies 20,–. Tel. 03762/46295

Verk. WC 3 50,–, Aces o.f. Deep 50,–, Nascar 40,–, Panzer Gen. 50,–, Tie F. 40,–, Rebel Asslt. 30,–, Oldtimer 30,–, Tel. 0241/171117, nach Stefan fragen.

Verkaufe/Tausche TFX (45,– DM). Suche Panzer General. Tel. 02242/6818 (nach Florain fragen)

386DX40, 8 MB RAM, SVGA Coprozessor, SB16, MS DOS 6.2, 125MB HD incl. Harrier. F-14, TFX Strike Commander kompl. VHB 1600 DM CD,Lw,DS. F. Günther, Ramsdorf 04539, Am Wühlberg 1

Verk. Disk: Theme Park, Anstoss W-Cup. je 40,– Sim City. -Ant. -Life alle 3 20 40,–. Disks m...uch. CD: RAN, MS Dino, MS Cine, MS E... CD´s o. HB. 08131/25189

Verkaufe für PC/CD ROM Master of Magic 50 DM, Warcraft 50 DM, Fantansy Empires 20 DM, Ravenloft 40 DM, für Disk Betrayal at Krondor 40 DM, UFO 40 DM Tel. 053538416

Biete: Ultima 7 (Stoffkarte,...) 45,–; Wizardry 7, Lemmings, More Lemmings, Dungeon Hack, Dragonflight, MM4 je 35,–, Tornado, Beholder 2, Planet´s Edge je 30,– + Porto; 02327/73161

Verk. Rebel Assault 50 DM, Rasenmähermann 60 DM, Data Becker CD-Speed NP. 69 DM für 40 DM. Tel. 0341/4415517 nach Alex fragen

Verk. Action Replay Pro 3.1=120 DM, Inca 2 CD=60 DM, Battle Isle 2 CD=60 DM, Journeyman Project CD=50 DM, The 7th Guest CD=40 DM, Tor 30 Jahre Bundesliga CD=20 DM Tel. 0209/610719

486/25, Tower RAM 4 MB, HD 214 MB, IMG SVGA, Rolandkarte, MS-Mouse + viel Zubehör, 3,5 + 5,25, VB DM 2000,– Tel. 02182/4598

Verkaufe: Earthsiege CD 50,–, Pacific Strike 40,–, Tie Fighter 40,–, Tornado 40,–, Day of the Tentacle 30,–, Eishockeym. 30,–, Tel./Fax 05523/7503 (Gunnar)

Verkaufe 486DX/50, 8 MB RAM, 170 MB HD, 3,5" + 5,25" FDD, ET4000 1 MB, SB 16ASP, ohne Monitor, VB 1000,– Tel. 06641/3091

Verk. Kyrandia 3 CD, Master of Magic, DSA 2 CD, System Shock, Battle Isle 2 CD je 50 DM; Kyrandia 2, Arena, Sim City 2000 je 35 DM. Tel. 07034/20119

PC-Originale! CD-ROM: Theme Park, Tentacle, NHL Hockey je DM 60; Disk: System Shock, Transport Tycoon, Alone in the Dark 2, Chaos Engine, UFO je DM 55. Tel. 02102/5977

Verk. Desktop-Gehäuse m. Netzteil; Gamecard 286AT 16 u. 3865 x 25 Motherboard; Preis n. VB (habe auch viele PC-Spiele) Tel. 033333/557 (Hagen)

Myst CD, Kings Quest 7 CD, Theme Park, Goblins 2, Fire an Ice, Zool, Lode Runner, Kick off 3 Tel. 07240/8684 Fax: 07240/3481

Verkaufe Day of the Tentacle, Indy 4, Monkey 2, Theme Park, Larry 6, Subwar 2050, Falcon 3.0, Gunship 2000 + Scen. Disk, Battle Isle 2, Stunt Island je 35 DM. Tel. 08161/7999

Verk. Larry 1-6CD, Wing Commander 1+2 CD je DM 60, Space Quest 1-4, Underworld 1+2 CD, Simon the Sorcerer je DM 50, Subwar DM 45, Comanche CD DM 45, SQ5 DM 40 07941/3209

Verk. CD ROM (Single) 50 DM, Little Big Adv. 60 DM, Day of Tentacle 50 DM o. Tausche geg. Magic Carpet, Sam u. Max, Creature Shock. Tel. 0951/64934

Verkaufe Wing Commander 2 (70 DM), Privateer & Strike Commander inkl. Speech Packs, Add-on Miss. zusammen (!) 70 DM, Rebel Assault 50 DM, Tel. 02472/3643

Wing of Glory-CD-ROM DM 55, Pirates Gold-CD-ROM DM 25, 1 MB-PCI-VGA-Karte-Avance Logic-schnell unter DOS DM 80, Creature-Shock CD-ROM DM 55, 06751/7540

Verkaufe Aces of the Deep (CD) Tel. 08137/8978 ab 18 Uhr

Verkaufe: WWF-European Rampage-Tour + Verpackung + Anleitung + WWF-Wrestlenmania + Verp. + Anl. (je 20,–, beide zusammen: 30,–!). Ruft an: 02064/38805

Tausche Theme Park Deutsch 3,5 Zoll; Suche Magic Carpet Tel. 030/8610346 fragt nach Florian

Verk. Creature Shock-CD, Kyrandia 3-CD, Nascar Racing-CD, Betrayal at Krondor-CD, Lands of Lore, TFX-CD, MS-DOS 5.0 Paket Tel. 05653/7650

Verk. Günstig: System Shock, Comanche + Data 1 und Syndicate + Data 1. Telefon 06131/53766 oder Adresse: Johannes Hofmann, Kreuzschanze 50, 55131 Mainz

Verkaufe: Creature Shock DM 50 CD-ROM, WC II CD-ROM DM 35, US-Navy-Fighters DM 60, Doom II 60, PCI-SVGA-Karte DM 100 (Avance Logic PCI) Tel. 06751/7540

Verk. CD ROM: LBA 60,–, Ultima 8 40,–, Inca 2 30,–, MS-DOS: Theme Park 45,–, Blackhawk 50,–, Strike C. 40,–, Alien Breed 30,–, Shadow Caster 35,–, Battle Isle 20,–. Tel. 07248/6837

Verkaufe „Mozart-Sound-System" Audio-Karte. Fast neu. Infos bei Benjamin Krieger, Finkenweg 4, 90610 Winkelhaid od. Tel. 09187/4522 (täglich ab 18.00 h)

Verk. CD-ROM: Inca 2 40 DM, Battle Tech 2 + Megaphönix + Skull 35 DM, 3,5" Disks-Plant´s Edge 30 DM. Tel. 06227/53142 Boris + CD RAN-Trainer 50 DM

Verk. CD Battle 2 35,–, Zusatz CD 35,–, Wings of Glory 40,–, Dune 2 25,–, Rebel A. 40,–, Disk: Battle Bugs 30,– DM. Tausche Inferno g. WC 3 CD u. dt. 09461/1293

Verkaufe Syndicate & UFO-Enemy Unkron. Beides Deutsch!! Sönke Meise, Hagenbeckstr. 11, 22527 Hamburg, 040/4917218, Fax 040/4417129

Junger Computer-Freak sucht günstig CD ROM Spiele. Möglichst von Lucas Arts, (Sam + Max, Rebel Assault usw.) Leonard Heinemann Tel. 05601/3805

Verkaufe PC 3,5: Sim City 2000 60 DM, BMP 45 DM; PC 5,25: Wolfpack (Englisch) 25 DM. Tel. 09371/68052 ab 16.30 Uhr

Suche Sherlock Homes Consulting Detective Vol. 2. Tel. 0711/7286603

Kaufe u. verkaufe PC-Spiele: Liste bei Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg anfordern. !!!Haufenweise Spitzenpreise!!!

Verk. UFO, Rebel Ass., Pirates Gold je 40 DM, LBA, Sternensch., Dragon Lore, Alien Legacy je 70 DM; Righteons Tire 30 DM; Tel. 02173/32258

Verk. BM Hattrick m. Editor u. Upgrades 85,–, Ultima 8 65,–, Epic 20,–, NN VK o. Überweisung mögl. Tel. 06183/2460

Verk./Tausche Strike Com + Tacops 75,–, Striker 40,–, Wizardry 7 60,–, Ultima 7/2 60,–, Tausche gegen Rebel Assault, Warcraft o.A. gute Spiele Tel. 06183/2460

Verk. Doom 2 50 DM, The Summoning 30 DM, Dark Sun 40 DM, Burntime 40 DM, Quest f. Glory 3 30 DM, Space Quest 5 30 DM, DQK 10 DM, Unlimitid Adventures 10 DM, Amberstar 30 DM, Tel. 07041/83477

Suche für PC: Dragonflight, Tel. 02823/1259

Verk. 486DX50, 16 MB RAM, 420 HD 120 HD, SVGA-Karte, Monitor, 4fach CD ROM, Dracker, Maus, SB, SG Pro, Modem 3,5 u. 5.25 Lw., viele Spiele 3000,– VB 06022/22497 ab 18 Uhr

Stop! Verkaufe Space Hulk 40,–, Syndicate 65,–, Pirates Gold 45,–, Dune 2 45,–, Alle Spiele gut erhalten! Tel. 09443/6657 (Stephan)

Verk./Tausche Wings of Glory, S.C + Speech, Microcosm., Creature Shock, Spaceward HO gegen Little Big Adventure, Magic Carpet, US Navy Fighters 0791/52174 Reiner

Dringend gesucht: SSI Dark Queen of Krynn Original Komplett in Deutsch biete bis 50 DM 02157/7639

Verk. BMP Prof., Castles, Test Drive 2 + alle Zusa. Disks, Tie Break, Sim City, Oil Imperium je 35 DM, mehr Spiele auf Anfrage. Martin Tel. 08161/92461

Tausch LBA gegen ander CD und Atari Jaguar komplett gegen 4 MB Ram + 1 Spiel, Mo-Fr. ab 18h Stefan Tel. 0991/4306 erst ab dem 27. April anrufen.

Wing Commander 3 Special Edition mit 6 CDs, Hemd, Filmdose, diversen Heften für nur 350,– DM. Jan Cassalette, Tauben-Str. 21, 28203 Bremen, Tel. 0421/78534

Verkaufe CD-ROM Version von Little Big Adventure für 60,– DM, Disk Version von Ecstatica für 60,– DM und Das Schwarze Auge II für 50,– DM. Tel. 02871/46124

Verkaufe Thrustmaster Flight Control-System (Joystick) + Weapon Controlsystem für nur 240,– zusammen. Privateer-CD 50,–, Armoured Fist 3,5" 30,–. 0241/172646

Verk. 486DX2/50, 4 MB RAM, 320 MB FP, 3,5" Lw, 5,25" Lw, VGA-K. mit 1 MB, Soundbl. 3.0 Pro, Boxen, Monitor, Drucker, Scanner, Tastatur Flystick, DM 2500,–; Tel. 0171/4055037

Verk. Panzer General nur 70,–, Pirates u. Patrizier 30,– DM !!! Tel. 08222/6665 !

Verk.: Indy 4 (35); WC2 + Sp Op (zus 45); SQ4 (30); MUDS (20); Spellcasting 301 (30); Syndicat (35); The Third Courier (10); God of Phobos II (15) alles VB 09254/7468

Verk.: ASUS-Motherboard AP4 256K Cache, 4xPCI, 1xVLB, IDE 225 DM, CD ROM: Wolfpack, Kick off 3, Rebel Assault, Planer + Extra, je 40 DM, zus. 150 DM, 0241/874672, ab 16 Uhr

Verk. wegen Systemwechsels 486DX/2-66 VLB, 8MB RAM, 2 MB Grafikkarte, Double Speed CD-ROM, 3,5" Floppy für DM 2300,– Tel. 02132/8165

Verk. CD: Rebel Assault, Battle Isle 2, Disk: Strike Commander + Speech + Tac. Op. , Sim City 2000 (dt). Martin Brandt, Ungerthalerstr. 12, 91126 Schwabach

Verk. Labyrinth of Time CD=40 DM, Who Jonny Rock CD=40 DM, Iron Helix CD=40 DM, Ultima Underworld=30 DM, Ishar2=25 DM, Betrayal at Krondor=40 DM, Darklands 20 DM, Tel. 0209/610719

Suche PC-Spiele auf Disk z.B. Dream Mac Hine, Elvira 1+2 u. Night Watch 1+2 zahle gut. Schreibt an Wilfrid Stuff, Roskilderweg 11, 24109 Kiel

Verk. Orig. "3,5: FPS Baseball´94 50,–, BI 2 u. Theme Park (je 45,–) + Anw. wie Quicken 3.0, Objekt Vision 2.0 dt. u. Borland C++ 3.1 dt. Preise + Liste unter 06172/458269

Verk. Wing Commaner 3, Little Big Adventure für je 60,– DM, Colonization 50,– DM. ab 18.30 Uhr 02292/3789 (Darko)

Verk. 486 Mainboard PCI/VLB mit DX/2 80 MHz CPU für nur 650,– DM. Beides 1 Monat alt! Tel. 06033/66804 (Erik) ab 17.00 Uhr

PC-Mainboard mit 486/DX 33 Prozes. von Intel, 8 MB-RAM und ET4000 SVGA-Karte mit 1 MB für 650,–. Verk. auch Spiele Tel. 02775/8068 (Michael) PS. Verk. Soundkarte

Verk. Orig.: Nascar, Colonization je 50,–, Sim City 2000, Iron Helix, Ultima 8 je 40,–, Shadow Caster, Outpost je 35,–, Monkey 2, Mad TV je 20,–. Tel. 07257/1316

Doom 2-Utilities Doppel CD (1100 Level) 40,–, Transarctica 30,–, Transport Tycoon 70,–, Railroad Tyc. del. 30,–, Dune 1 (CD) 30,– Tel. 07259/1752

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind. (z.B. Unterschrift).



Verkaufe Vobis Highscreen 386DX40, 4 MB RAM, 170 MB HDD, DOSG. 20, Windows 3.1, mit PC-Maus, SVGA Bildschirm, SVGA-Karte 1 MB RAM, 1500 DM. Tel. Beeskow 03366/23843 16.00 – 20.00 Uhr

Tau.Verk.: Caos Energie, Colonization, Elite 2, Anstoss, Eye of the Beholder 3, Suche: Battel Bugs, Civiliz., Sieder, UFO, Pirates Tel. 034606/20370 (Jens)

Verk. Sound Galaxy Nova 16 Extra, komp. zu SB Pro, MPU401, MWSS, neuwertig; Multi-CD-Anschluß mit sehr viel Software. VHB 200 DM. Thomas Mogwitz 03573/791386

Verk. Terminator-Rampage 35,–, Soundkarte-Mozart 95,–, Suche Magic Carpet, Cyberia und Rebel Assault Tel. 02205/83584 ab 18 Uhr

Verkaufe: Privateer + Speech=30,–, Pacific Strike + Speech=30,–, System Shock=30,–, Alle 3 zusammen=70,– Tel. 07242/1473

Verk.: Comanche Mission Disk 2 (30,–), Speedball 2-Brutal Deluxe (10,–) & DSA 2-Sternschweif (50,–). Alles Original & 3,5". Tel. 07961/53767

Suche schnellstens Warlords 2 – egal ob Diskettenversion oder auf CD-ROM. Bitte wendet Euch an Jörg Neimcke unter 08631/14984. DANKE!

Verk.: Battle Isle2 50 DM, Cannon Fodder 1 30 DM, Beides 3,5" D. CD-ROM: Sensible S. Int. 25 DM, History Line 50 DM. Tel.: 0821/47658 ab 17.00 Uhr

Verk.: 486DX-50 mit 8 MB RAM, 210 MB FP., VGA-Mon., CD-ROM, Soundblaster pro u. div. Software für DM 2500,– VB. Tel. 06371/12391 (nur Rheinland-Pfalz)

Achtung!! Tausche 386DX33 Board und einen CPU Joystick und 2 Originalspielen gegen ein 486DX? Prozessor mit Board; PS: Zahle bis zu 100 DM darauf. Patrick Schmitt, Tel. 06257/85071

Billig: Verkaufe CD-ROM-Spiele Rebel Assault u. 7th Guest (Preis nach Anfrage), außerdem ein Mega Drive + 4 Sp. + 2 Pads für 200,–; Tel. 034328/38607 ab 17.00 Uhr

Verk. folgende CDs: Rise of Robots, Premier 3 Manager, Kyrandia 3, Creature Shock. Discs: Al Qudim + Erben der Erde (günstig) 0251/212032, Chris

Verk. 486 DX40, SVGA, SB Pro, 260 HD, 8 MB RAM CD-ROM 2xSpeed, DOS, Win, 20 Orig. Spiele: Colonize, Transport T.; CD: Pagan, Battle Isle 2, ... VHB: 2200 DM. Tel. 0671/62914

Suche DSA 1+2, Pizza Conn., Woodruff, Theme Park, BMH + Supporter, Dragon Lore u.a. (mögl. CD); Zahle gut! Tel. 07459/8031 (auch Anrufbeantw.)

486DX33, 8 MB RAM, 480 MB HDD, CD-ROM, Soundblaster Pro, 3,5" + 5,25" LW, 2 MB SVGA, 15" Monitor, Mouse, DOS 6,2, Win 3,2, VB 2300 DM; Tel. 0221/256977

Verkaufe mehrere PC-Spiele + Zubehör. Fordert für 1,– DM Briefmarke eine Liste an bei: Thomas Möller, Rechenauerstr. 36A, 83022 Rosenheim

„Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Tel. 05731/96596 oder 05731/49451"

Tausche Spea Vega + 1 MB PCI gegen Indy 4 + Monkey II, nur CD-ROM! J. Amon, Heinrichsdamm 32, 96047 Bamberg, Tel. 0951/86810 (Werktags)

486DX66, 8 MB RAM, 540 MB HD, 14" SVGA-Mon., SVGA-Grafik 2 MB, Double Speed CD-ROM-LW, Streamer 250 MB, Tast. 5,24" u. 3,5" LW, und viel SW. Preis n. verei.; Tel. 08063/6550

Verkaufe Action-Replay für 100 DM. Tausche auch gegen Magic Carpet. Tel. 05802/4924 Mo.-Fr. 16.00 - 20.00 Uhr, fragt nach Alexander

Verk. Hell CD, Creature Shock CD, X-Wing 3,5", Lands of Lore 3,5", Privateer + Speech 3,5"; Ab 18.00 h, André verl. 06071/81376

Verk. 486DX 33, 4 MB RAM, Monitor, Soundbl. + Boxen, Mouse, Farbdrucker (H. Packard), CD-ROM + 2 CD-Spiele, Rebel Assault + Battle Isle 2 (2100 DM), Tel. 06130/1544 Christian

Tie, Goblins 3, FIFA, Steel Sky, Indy 4, Chaos Engine, Aces Pacific, Larry 2, History Line, Lure; 20-50 DM; Tausche gegen: Lost Treasures 1+2, Woodruff (auch 2 zu 1); 08671/20252

Suche dringend: Lost Treasures of Infocom 1+2, Woodruff, Warcraft, Star Trek 1+2; Kauf und Tausch gegen: Tie, Kyrandia 3, Goblins 3, Indy 4, Steelsky usw.; 08671/20252

Verkaufe 7th Guest (40 DM), Privateer + Speech (Disk/50 DM), L. Matthäus Super Soccer (Disk/50 DM) oder alles zusammen für 125 DM. Tel. 07142/57628

Verk. (Disk): Comanche (40), Car + Driver (40), Silent Service 2 (30), X-Wing (40), Pinball Fantasies (40) oder alles zus. für 170 DM. Tel. 07142/57628

PC-Originale: CD-ROM: Inca 2 (DV) 40 DM, Litil Divil (DV) 40 DM, Journeyman Project (DV) 40 DM, Dragonsphere 40 DM, Return to Zork 30 DM. Tel. 05175/7606

PC-Originale: Universe (DV) 40 DM, Tie Fighter (DV) 50 DM, Robinsons Requiem (DV) 40 DM. CD-ROM: Hell (DV) 60 DM, Little Big Adventure (DV) 60 DM; Tel. 05175/7606

Verk. X-Wing, Tie Fighter, Inferno, TFX, Dune 2, Siedler, Star Lord, Pacific Strike, AOE AOD CD, Strike Commander und 50 weiter für 30 - 50 DM je Spiel; Tel. 04351/83492

PC-Bücher zu verkaufen: DOS 6.0, Corel Draw, Win 3,1, MS-DOS Mühelos und noch viele Mehr! Liste anfordern! Tel. 08141/41348 oder Fax 08141/43040

Verkaufe F19, Terminator 2, Sherman M4, Thexder 2, MM3 je 20,–; Eishockey M., Star Trek je 40,–, TFX 60,–; Tel. 08141/41348 od. Fax 08141/43040

PC-Orig. + N. N. GS 2000 + Miss. 60,–; MS Encarta CD-ROM 50,–; Rebel Assault 50,–, Eye of the Beholder 50,–, Shadow Caster 50,–, X-Wing 50,–, Epic 40,–, u.v.a.; 02822/52415

Verk. Doom 2 (60), Rebel Assault (50), -CD-ROM- als Zugabe Starb. Coll. (20), Disks od. Tausch: US Navy F. (Deutsch), M. Carpet; S. Baumann, 0341/5642929

Suche div. CD-ROM-Spiele wie z.B. Wing Commander 3, Full Throttle dv, US Navy Fighter, Indy Car Racing, Rebel Assault, Kings Quest 7, Kyrandia 3; Tel. 06405/3538

Dringend! Suche Masters of Orion. Tausche gegen Tie Fighter oder Aces of the Deep. (100% OK); T. Klein, Tel. 0711/3464937, nehme nur unbeschädigtes!

Verkaufe: IBM 386/16 MHz, 4 MB RAM, 33 MB Festplatte, 3,5" Laufwerk, 14" Monitor (VGA), MS-DOS 5,0, Windows 3,1; VB 1100 DM; Tel. 07346/6605 (Philipp)

Verk.: Under a Killing Moon, Wing Commander 3, Höhlenweltsaga, Little Big Adventure, jedes Spiel 60,– DM oder zusammen 200,– DM. Ralf Luppa, Hoher Weg 57, 67065 Ludwigshafen

Verk. Pacific S. + Speech 60 DM, Shadow C. 25 DM, Pool of D. 30 DM, KQ2 15 DM, SQ5 35 DM, Aladdin 40 DM. Suche Ultima 7-P.1 Zusatz in eng. Tel. 06101/47465

Atari ST

Atari-PCM-124 Februar-1988 Sunnyvale CA94086, Atari 1040 ST. Tel. 04683/822

Atari 1040ST, 30 MB Festplatte, Philips Farbmonitor + SM124 Monitor, Drucker Panasonic KXP1081, Maus, Joysticks, umfangreiche Software, VB 1400,–. Tel. 09002/1072

Verk. AT 520+, 1 MB, Farbmonitor, 2 Diskboxen, viele Hefte, über 100 Disks, Originalsoftw. z.B. Lemmings, Grand Monster Slam u.s.w. VHB Tel. 07621/88443

Verkaufe original Spiele für Atari ST, z.B. Amberstar, Dragonflight, Elvira II, Tournament Golf usw. Preis n. VB, Tel. 02931/21194

Game Boy

Verkaufe Game Boy mit Tetris ohne Batterien für 60 DM. Meldet euch bei Christoph Hofbauer. Tel. 08456/1588

Verk. 3 Monate alten Game Boy in Top-Zustand incl. Marioland 1+3, Megaman und Tetris für nur 199,– DM. Tel. 06542/22118 Frag einfach nach Nina!!

Verkaufe Blades of Steel für 30 DM, 2 x Tennis für je 25 DM, Fall of the Footclan für 30 DM, Terminator 2 für 35 DM, Dynablaster für 25 DM, Dr-Mario für 30 DM. D. Kirschke, Heinrich-Lerschstr. 23, 51109 Köln

Mega Drive

Verkaufe Mastersystem mit 3 Spielen: Star Wars u. Alex Kid nw. für 250 DM Tel. 06324/7597 Nachmittags!

NES

Verk. NES mit 4-Spieler-Adapter, 4 Joypads u. 6 Spielen für VHB 250,00 DM. Tel. 07151/606927, alles Top OK.

VK. NES mit 5 Spielen für 2200 DM u. einen Game Boy mit 5 Spielen für 180 DM, verkaufe auch Amiga Spiele Tel. 05156/8889

Verk. NES-System neu mit 14 Spielen, 2 Joypads, Lightgun 179,–. Versand mögl. Tel. 04881/1757

PC Engine

Verk. SIMM´s 1 MB 8 Stück 350 DM oder einzeln für 45 DM, Action Replay 100 DM U8 + Speech 40 DM, Aoe, Comanche, Dreamweb, Hexx je 35 DM, Tel. 09953/2973

Verkaufe Original Earhsiege CD dt. Vers. Achtung! Sehr schwer! Nur für Profis! DM 50,–. Tel. 07249/7238 nach 19 Uhr

SNES

Verk. Biometall 85,– DM, Timewarp 65,– DM, Spiderman 70,– DM, SOS-Neu 100,– DM, Axelay 65,– DM, Tom + Jerry 65,– DM, The Brainis 55,– DM, Robocop neuw. 110,– DM. Tel. 0511/2345 887.

Verk. SNES (fast neu) + 2 Joypads (1 ASCII-Pad) + Mario + Starwing + viele Tips und Tricks für nur 299,– DM. Tel. 03741/413343

Suche Modulsammlungen + Konsolen für SNES-MD-MCD-32X-NES-GB etc. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Tel.: 0641/71250

Tausche 4 SNES-Spiele (Royal Rumble, Donkey Kong Country, Super Probotector u. Wrestlemania (alle dt.) gegen Final Fantasy 3 (dt. o. us) Tel. 02732/56257

Verk. Biometall 85,– DM, Timewarp 65,– DM, Spiderman 70,– DM, SOS-Neu 100,– DM, Axelay 65,– DM, Tom + Jerry 65,– DM, The Brainis 55,– DM, Robocop neuw. 110,– DM. Tel. 0511/2345 887.

Verk. Super Nintendo + 2 Controller + Super Mario Kart für 210 DM / NP 330 DM. Tel. 04505/813 Thorsten verlangen! PS: kein Tausch möglich!

Diverses

Verk. Lösungen: Alone 1-3, Höhlenwe[illegible]A 1+2, Kyrandia 1-3, MM 2-5, UW 1+2, [illegible]a 7+8, Beholder 1+3; weitere Lösungen A. A. Tel. 075296518 ab 17 Uhr

Probleme bei Adventures/Rollenspielen? Verkaufe Original Komplettlösungen zu den meisten Games der letzten 4 Jahre. Kostenlose Info: 07529/6518 ab 17 Uhr

Verkaufe PP-Sammlung Hefte 1/90–1/94, Top Fighter-Joystick Serial No. 03232. Angebote an: G. Kreienbuehl, Lindenstr. 46, CH-6015 Reussbuehl Tel. 0041/41229728

Tausche Epic-Pinball + Raptor (CD-Vollver) gegen T.F.X. (CD), od. Nascar-Rac. (CD), od. Doom 2 (CD), od. Cyberia (Zahle 20 DM dazu), Tel. 09776/9489 (Frank) 17 Uhr

Suche: PC CD: Rebel Assault, DSA 2, X. Wing, Larry 1-6, Panzergeneral, Retribution. SNES: Metal Marines, Super Bomberman 2 Tel. 0671/62914

Verkaufe: Soundkarte Soundgalaxy Waverider, div. Soundstandards + Wavetable, für 280,– DM, Heiko Ehrhardt, Tel. 02639/1090, Mittelstr. 13, 56584 Anhausen

Suche guterhaltene StarWars Action Toys von Kenner/Parker. Verkaufe, tausche Magic: TG und Sta-TrekTradecard Game Karten. Tel. 09973/9985

Suche für PC: Cobra Mission, Panic in Cobra City und Metal an Lace! Nur Original + 100% OK! Andre Oehme, Forellenweg 15, 82407 Wielenbach, Tel. 0881/6723

Dark-Force-Karten 297 Stück zu [illegible]erk. Einzelkarten im Tausch. DF-Spieler gesucht. Sascha Schneiders Tel. 02235/75088

Suche Star Wars Figuren u. Raumschiffe. Auch Kompl. Sammlungen. Gerne auch einzelne Waffen u. Zubehör. Tausch ist auch möglich. A. Kraemer, Tel. 0228/747372

Lothar Math. Super Soccer 60,–, Dark Legions 60,–, Ultima8-CD 70,–, Lands of Lore 40,–, Wacky Wheels-CD 45,–, Sensible Soccer 20,–, Tel. 05303/5435

Verkaufe Star LC 24-10, Serieller Matrixdrucker, 24 Nadeln, 150 Zeichen pro Sek. für DM 150,– Tel. 02132/8165

Soft: DSA2, Alien Legacy, Inferno, Creature Shock für 65 DM pro Spiel und Hard: Mozart Sound System (OPL4/100% OK) für 100 DM zu verkaufen Tel. 07821/37179

Verk. Nascar Racing (CD) für 75,– DM und Strike Commander für DM 45,– alles 100% Original. Tel. 05233/8195

Kontakte

Suche Tauschpartner zwecks tauschen von Spielen für Amiga aus Ö. der Schweiz od. Deutschland. Tel. Österreich 04274/52359

Aktuell und Informativ! Ein PC-Club der neuen Generation sucht Mitgl.. Für 2 DM gibt´s Clubzeitung + Sharew., Tests, Tips uva; Kai Bienek, Dahlienweg 29, 57078 Siegen

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Karte an uns...

Prämie an Sie!

Werben Sie einen neuen Leser und...

POWER PLAY belohnt Sie!

Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

- 2 Drehzahlbereiche
- 6 stufig Drehmomentvorwahl.
- Mit Ladegerät
- Rechts/Linkslauf
- 8 mm Bohrleistung in Stahl, 13 mm in Holz.
- TÜV-geprüft.

...ensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab ...gung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. ...ung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

...Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ☐ Amiga
- ☐ C 64/128
- ☐ MS-DOS-PCs
- ☐ Atari ST
- ☐ Game Gear
- ☐ Mega Drive
- ☐ Lynx
- ☐ Game Boy
- ☐ PC-Engine
- ☐ NES
- ☐ SNES
- ☐ Kontakte
- ☐ Diverses

DM 5,– liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) — Ort — Unterschrift

Sehr sens

Fußball Tot

Und wieder freuen sich Fußball-Fans über einen weiteren Vertreter der Soccer-Zunft. Nach dem letztjährigen WM-Overkill gedachten wir uns in Ruhe, doch es gibt immer ein paar Unverbesserliche, die an einem Computersoccer werkeln. Dieses Mal ist es Croteam, ein Programmierstamm aus dem krisengeschüttelten Kroatien, der sich des runden Leders annimmt und gedenkt, den State-of-the-Art-Fußball schlechthin zu veröffentlichen.

Inhaltlich gleicht *Fußball Total* natürlich jedem anderen Vertreter des innovationslosen Genres: Ihr sucht Euch wahlweise allein oder mit Freunden einen gewünschten modus aus, von denen *Total* mehr als genug So kickt Ihr Euch en durch ein Freundschaf spielt eine WM, den Cup, in der Champion gue, im Cup der Poka oder bastelt Euch un viele eigenen Ligen und Danach geht's an die schaftsauswahl, wobei de deutsche und intern le Teams eingebunde den. Vor jedem Spiel s Eure Mannen auf, wie e gefällt und beachtet dab die Stärken der verschi Spieler und Ihre Posi Auf dem Spielfeld ang



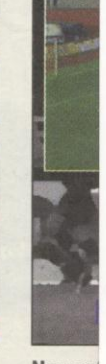
Was darf's denn sein? Ob Liga, Cup-Spiele oder Weltmeisterschaft – an Spielmodi gibt es in *Fußball Total* keinen Mangel.

Auweia, da hat sich jemand aber sehr in Sensible Soccer verknallt, denn anders ist die frappierende Ähnlichkeit nicht zu erklären. Doch Sensible Soc ein fast geniales Fußballspiel und Fußball Total nach auch. Die Steuerung ist sehr ähnl genauso einfach, die Grafik witzig, scro und die Spielmodi sind äußerst zahlreic im großen Vorbild macht es genauso vi Spaß, unendlich schwierige Kopfballtor schießen oder den Torwart mit abgefäls Bällen zu schocken. CD-ROM-Freunde men zudem noch in einen kleinen Multimedia-Fußball-Genuß sind vollends glücklich. Ohne Sensible Soccer wäre Fußball der totale Renner, aber wahrscheinlich auch nicht entstanden des Plagiats gibt's so leider nicht die tolle Wertung, obwohl F Total nicht schlechter als der Papa ist.

Super



Die Münchener Mannen sind alle da, leider ohne Lizenz und so auch ohne Original-Namen



Nur au gibt's e

Werben Sie einen neuen Leser und...

POWER PLAY belohnt Sie!

!

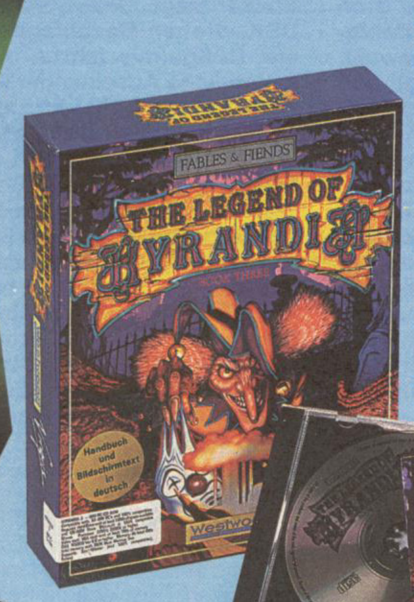
Die Prämien-Karte an uns und die Belohnung kommt zu Ihnen!

Eine gute Empfehlung: Power Play mit oder ohne CD

Prämie 1

Computer Spiel auf CD: THE LEGEND OF KYRANDIA 3

Begeben Sie sich mit dem listigen Malcolm in die phantastische Unterwelt von Kyrandia. Reich gestaltete 3D-Landschaften und klare, digitalisierte Sprache machen den Trip zum spannenden Erlebnis.



Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig
Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ist die Karte bereits weg, einfach faxen an: Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

Ist denn der USK wirklich ein dubioser Verein, dessen Existenz wir besser totschweigen sollten? Frank und einige andere Leser wurden von einem Artikel in der "Zeit" regelrecht auf die Barrikaden gebracht. Von Mafiamethoden ist die Rede, von Beschlagnahme und Bußgeldverfahren. Was sagt der USK-Chef zu den Vorwürfen?

Euer Ulli

Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Andere DOS

Ich habe mich einmal aufgerafft, meine längst überfälligen Verbesserungsvorschläge in einen längst überfälligen Brief zu fassen.

1. Was mir bei jedem Test ins Auge springt, ist Euer Wertungskasten. Gleich in der ersten Zeile drängt sich der MS-DOS-Schriftzug auf (man beachte MS!). Ich selbst bin überzeugter Novell DOS 7.0-User und finde es ungerecht (oder werdet Ihr von Microsoft bezahlt?), daß in Eurem sonst recht übersichtlichen Wertungskasten nicht einfach DOS, sondern MS-DOS prangt. Es gibt nämlich neben dem (Einsteiger-) Microsoft-DOS noch andere Disk-Operating-Systems für den PC, die nicht unbedingt schlechter, sondern in vielerlei Hinsicht teilweise besser sind. Novell DOS bietet zum Beispiel einen Expansionsspeichermanager (emm. 386.exe) an, mit dem Ihr Euren PC im "protectedmode" laufen lassen könnt. Dieser Treiber verträgt sich zwar nicht mit Spielen, die selbst einen Protectet-mode-Treiber integriert haben, aber fast nie EMS-Speicher benötigen, es reicht meistens der XMS-Treiber. Genug davon, denn ich will hier keinen Test für Betriebssysteme abgeben, sondern einfach auf andere DOS hinweisen.

2. Da im nächsten halben Jahr kein weiteres Spiele-Highlight zu erwarten ist, und Ihr Eure Seiten mit Berichten über die Augsburger Puppenkiste füllt, könntet Ihr doch einige Seiten für einen Test über Joysticks und Zusatzhardware opfern. Schön wäre auch ein Bericht über die BIOS-Einstellungen bei den immer populäreren VL- und PCI-Local-Bus-Motherboards. Nach soviel Kritik noch ein wenig Lob: Bis auf die Lappalie im Wertungskasten, solltet Ihr bleiben wie Ihr seid, und die nächsten fünf Jahre genauso gut überstehen wie die ersten fünf. Maxi Gebauer, Heldenstein

Was meint Ihr – MS oder kein MS, das ist hier die Frage? Keine Bange Maxi, gute Spiele gibt's schon noch. Die Augsburger Puppenkiste war ein Geschenk von uns an Pete. Jeder Redakteur durfte sich zum Jubiläum was wünschen und Pete, als überzeugter Urmel-Freak, wollte unbedingt den ultimativen Report über die seiner Meinung nach beste Kindersendung des deutschen Fernsehens schreiben. Ich persönlich stehe mehr auf die Sendung mit der Maus. *vw*

Welt von morgen

Bis vor zirka einem Jahr war ich leidenschaftlicher Verfechter aller PC-Spiele auf diesem Erdball, und Euer Magazin war meiner Meinung nach das beste, was es hierzulande zu kaufen gab. Als ich eher zufällig auf die ersten 3DO-Artikel stieß, hatten mich von da an die Konsolen "Der nächsten Generation" in ihren Bann gezogen. Und genau da liegt mein, bzw. Euer Problem, denn bis auf einen oder zwei 3DO-Artikel und einen Bericht über die 3DO-Karte für den PC, ist über die neuen Konsolen absolut gar nichts berichtet worden. Das verärgerte mich so, daß ich nach und nach immer mehr auf auch sehr gute Konsolenzeitschriften umstieg. Es ist ja nicht nur das Ding mit dem 3DO, vielmehr habe ich Informationen über andere neue und extrem leistungsfähige Konsolen vermißt. Da Eure Zeitung wahrscheinlich zum Hauptteil vom Stammlesern lebt, vermutete ich einfach mal, daß mindestens 70 bis 80% noch nie von den neuen 32- und 64-Bit-Maschinen wie dem Sega Saturn, dem Sony PS/X oder dem Ultra 64 je gehört haben. Und wenn, dann sind sie sich über deren Leistungsfähigkeit bei weitem nicht bewußt, denn ich glaube kaum, daß eine 1:1-Umsetzung von Ridge Racer, Tohshinden oder Killer Instinct möglich wäre, da dem PC dazu einfach momentan die Power oder die dazu nötigen Zusatzchips fehlen. Ich finde, Ihr könntet wenigstens einmal im Monat ein Spiel der neuen Generation testen, damit die PC-User auch mal über ihren eigenen Tellerrand hinausschauen. Guido Reddersen, Jena

Sorry, wir sind nun einmal (schweren Herzens) eine reinrassige PC-Zeitschrift geworden und können dieses Redaktionskonzept jetzt nicht wieder verwässern, indem wir monatlich etwa ein Playstation-Spiel testen. Ganz sicher wird es aber den einen oder anderen Schwerpunkt über neue Spielemaschinen geben. – Wir schauen schon auch ganz gerne über den "Tellerrand" und sind genauso fasziniert von neuer Technologie wie Du. *vw*

Dubios

Auf Seite 39 der letzten *POWER PLAY* habe ich mit Entsetzen gesehen, daß Ihr jetzt auch die Angaben der USK abdruckt. Seid Ihr Euch denn für nichts zu schade? Wißt Ihr überhaupt, was Ihr da macht? Habt Ihr eine Ahnung, was für ein dubioser Laden diese USK ist? Dann macht Euch mal schlau!

Die USK droht mit Mafiamethoden allen Softwarehäusern, nur noch Software zu verkaufen, die den USK-Sticker trägt. Sonst, so die USK, drohen Beschlagnahme, Bußgeldverfahren und gerichtliche Auseinandersetzungen. Das behauptet die USK, ohne den geringsten rechtlichen Hintergrund zu haben. Eine Frechheit!

Wenn Ihr mehr zum Thema USK erfahren wollt, dann lest mal den Artikel aus der letzten Woche in der Zeit. Da laufen einem die Augen über. Und wenn Ihr dann immer noch die USK-Freigaben drucken wollt, solltet Ihr Euch fragen, ob Ihr nachts noch ruhig schlafen könnt.

Frank Eckes, Limburg

Die etwas ungewöhnlichen Bewertungspraktiken der USK sind uns in der Tat schon länger aufgefallen. Deswegen wirst Du in dieser Ausgabe auch ein Interview mit Herrn Dlugaiczyk vorfinden, dem Chef der USK.

Man kann natürlich zu der Arbeit dieser Institution stehen, wie man will – die Informationspflicht verlangt nun einmal, bei bestimmten Spielen diese Freigaben zu vermelden. Ich denke, jeder kann sich dann selber seinen Reim darauf machen. *ps*

Den tendenziösen Artikel in der "Zeit" habe ich auch gelesen und bin trotzdem froh, daß sich die Unterhaltungsindustrie aufgerafft hat, einen allgemeingültigen, pädagogisch fundierten Bewertungsmaßstab zu etablieren.

Man kann zu der USK und ihrer Vorgehensweise stehen wie man will, aber zumindest gibt sie Eltern eine Hilfe an die Hand, wie sie ihre Sprößlinge vor jeder Menge Müll schützen können. Kleinkinder haben vor fragwürdigen Metzelorgien nun wirklich nichts verloren und Oma kauft aus Unwissenheit vielleicht nicht den x-ten Doom-Clone, sondern entscheidet sich, dank USK-Sticker, für ein sinnvolleres Spiel. Sei doch froh, daß die Industrie mal ohne rechtlichen Druck tätig wird und aus eigenem Verantwortungsbewußtsein gehandelt hat. *vw*

Genervt!

Kürzlich erwarb ich für meine Kinder die beiden Spiele Aladdin und König der Löwen aus dem Hause Virgin in der PC-Version. Da diese Spiele von der ELSPA bereits für Kinder ab 3-6- Jahren, also der niedrigsten Klassifizierung, empfohlen sind und in der Februarausgabe von *POWER PLAY* ebenfalls für die Zielgruppe "kleiner Sohnemann oder das Töchterlein" empfohlen wurden, hatte ich auch erwartet, daß diese Programme von der Bedienung her entsprechend kindgerecht gestaltet sind. Zu bemängeln sind aus meiner Sicht die englischsprachigen Bildschirmtexte, inklusive der aus dem Handbuch verlangten Texteingabe zur "Kontrolle des Originals". 6 bis 10jährige Kinder sind im allgemeinen nicht in der Lage, diese Texte zu lesen und zu verstehen. Wie sollten sie also diese Spiele spielen können?

– Disneys Aladdin kann nicht auf Festplatte gespeichert werden, als Ausgleich dafür fehlt jede Möglichkeit, einen Spielstand zu speichern. Das soll vermutlich motivierend auf Kinder wirken.

Ebenfalls fehlen Hinweise auf die erforderliche Speicherkonfiguration hinsichtlich EMS und/oder XMS und der Verträglichkeit mit Speichermanagern, residenten Programmen etc.

All diese angesprochenen Ärgernisse sind mit jeweils 89,95 schlicht zu teuer bezahlt! Die Geldausgabe hätte ich mit Sicherheit vermieden, wenn die Tests dieser Spiele in Ihrer Zeitschrift dazu eine Aussage enthalten hätten. Für die mangelhafte Bedienbarkeit durch die angepeilte Zielgruppe hätte meines Erachtens nach in ihrem Test eine Warnung enthalten sein müssen.

Walter, Oliver & Benjamin Lojek, Hitzacker

Mit den fertig verpackten Spielen haben wir immer etwas Probleme, denn aus Aktualitätsgründen liegen unseren Versionen meist nur Vorabexemplare des Handbuchs bei. Auch die Spiele selbst haben in den seltensten Fällen schon den eingebauten Kopierschutz, so daß es schwer fällt selbigen zu bewerten. *kn*

Masse muß her

Ich habe mir vor kurzer Zeit das CD-ROM Laufwerk Panasonic CR-562-B gekauft. Beim Anschließen bemerkte ich, daß der Massestecker fehlt. Ich habe natürlich bei jedem Fachhandel in meiner Nähe nachgefragt, ob sie ihn haben. Leider Fehlanzeige.

Dann rief ich bei der deutschen Vertretung von Panasonic München an, aber sie konnten mir auch nicht weiterhelfen. Ich solle mich an den Fachhandel halten. Tja, jetzt steh ich doof da und kriege mein CD ROM-Laufwerk nicht zum Laufen. Gibt es vielleicht eine Firma, die auch Computerzubehör, z. B. den gesuchten Massestecker verkaufen und versenden? Oder kennt Ihr vielleicht die Firma, die Massestecker herstellt? Wenn ja, gebt mir bitte die Adresse dieser Firma oder des Versandes

Kristoffer Reimer, Osterholz-Scharmbeck

Eigentlich solltest Du gerade solch ein banales Zubehörteil (Es handelt sich doch wohl um das Kabel, das dem CD-ROM den nötigen Saft verschafft?) in jedem gut geführten Hardwareladen bekommen, denn Stromkabel benötigt wohl jeder, der des öfteren seinen Rechner aufschraubt. Du kannst aber auch bei Versendern anrufen, die in der *POWER PLAY* inserieren und unter anderem Hardware anbieten. *kn*

Ich will mehr

Gespannt beobachte ich den Streit, ob Ihre Zeitschrift sogenannte pornographische beziehungsweise erotische Programme testen, bzw. unterstützen soll. Ich finde es verständlich, daß vor allem Leserinnen nicht mit dieser Software einverstanden sind, werden diese doch von solchen Produkten vernachlässigt. Mir persönlich gefallen solche Programme, insbesondere im japanischen Stil gezeichnete. Es würde mich nebenbei interessieren, wo man in Deutschland (ohne Verbindung nach Japan) solche Software/Zeichnungen erhalten kann. Die Zeichnungen in Ihrem Bericht über japanische Unterhaltung im Erotikreport (Teil 2 in Ausgabe *POWER PLAY* 2/ 95) waren ja leider teilweise zensiert. Auch unterstütze ich, daß Sie weiterhin solche Programme testen (wer soll es denn sonst tun) und etwas mehr über den Inhalt dieser Software zeigen. Daß ich mit meiner Meinung nicht alleine dastehe, beweisen mir das Angebot an solchen Programmen und das große Interesse meiner Computerfreunde. Sie könnten ja auch mal ein Sonderheft zu diesem Thema herausbringen.

Nicolas Kieker, Berlin

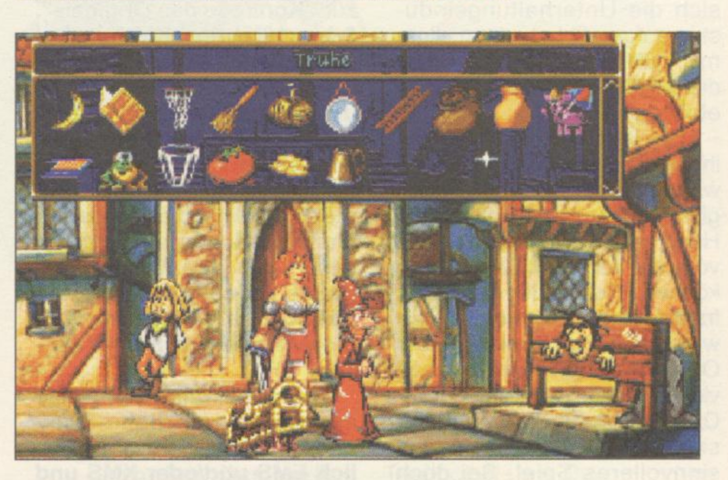
Die Welt ist eine Scheibe

Discworld

Die Drachen sind los und keiner geht hin. – Zumindest hält sich das Interesse der Scheibenweltbewohner arg in Grenzen. Kein Wunder, wenn man in einem von Terry Pratchetts Fantasy-Romanen lebt, dann ist man schlimmeres gewohnt, als ein feuerspeiendes Ungetüm. Auf der Scheibenwelt gehen Hexen, Zwerge und Meuchelmörder ein und aus, tummeln sich liebestolle Werwölfe, krokodilköpfige Halbgötter und schüchterne Trolle. Pratchetts Menagerie ist einfach unglaublich und machte den britischen Autor zu einem der erfolgreichsten Fantasy-Autoren mit einem bisherigen Scheibenwelt-Ausstoß von sechzehn Romanen. Pratchett's verrückte Gegenwelt schreit geradezu nach einer Verfilmung, respektive einer Umsetzung als Computerspiel. Zumindest auf das Spiel müssen wir nicht mehr länger warten: Psygnosis hat sich den Lizenzbrocken gesichert und unter Mithilfe der englischen Programmiertruppe Teeny Weeny Games in ein Computer-Adventure umgebaut.

Die Handlung folgt dabei keinem einzelnen Roman von Pratchett, sondern setzt sich gleich aus mehreren seiner genialen Hirngespinste zusammen. So stoßen Fans auf Anleihen bei "Men at Arms", “Sourcery” und “The Colour of Magic”, was den Vorteil hat, das so ziemlich alle Scheibenwelt Hauptdarsteller irgendwann im Spiel auftreten. Hauptspielfigur ist natürlich Magier Rincewind, der ewige Verlierer, und seine anhängliche Truhe aus magischem Birnbaumholz. Mit “Truhe” hat es eine besondere Bewandtnis: Sie ist das erste frei bewegliche Inventory der Computergeschichte. An ihrer hölzernen Unterseite sind Hunderte von kleinen Beinchen, so

Lexikalisch: Dinge, die man unbedingt zum Drachenjagen braucht





Das Inventory ist multidimensional und damit unendlich (oben). Im L-Space gibt's nur Ecken, Kanten und jede Menge Kurven (links)

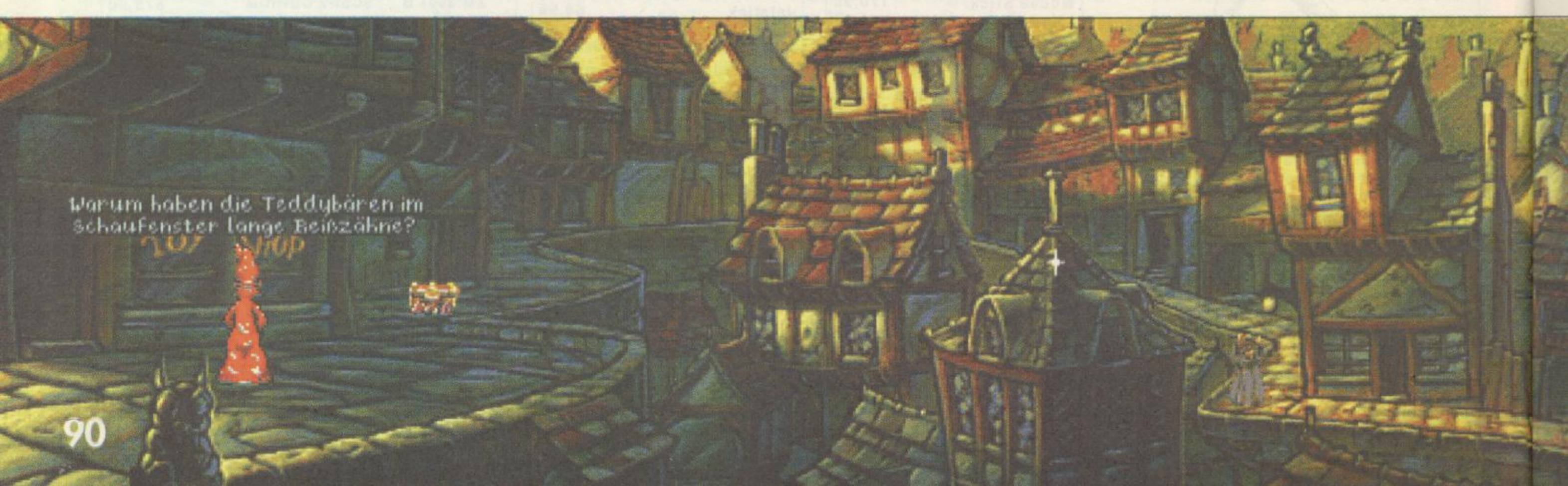
Super

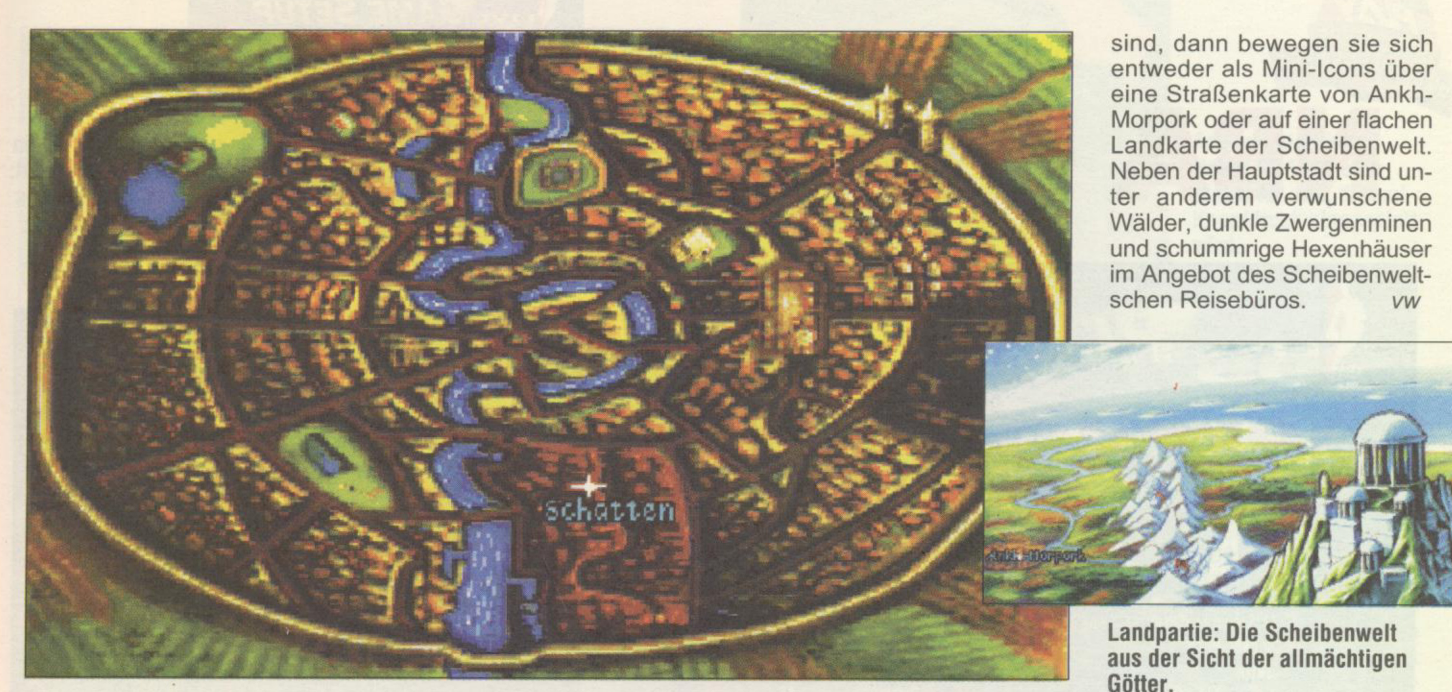
Eins gleich vorweg: Als Pratchett Fan wird man an diesem Spiel auf keinen Fall vorbeikommen. Die Dialoge sind wie immer genial konstruiert, fast alle Helden der Bücher treten geschlossen auf und die Stimmung der Scheibenwelt wurde bis aufs letzte Hexennasenhaar getroffen. Es hat sich also gelohnt, das der Meister selber Hand angelegt und an den Dialogen gefeilt hat. Hier ein Dankeschön an Psygnosis-Deutschland, die die Übersetzung Andreas Brandhorsts erfahrener Feder überließen. Brandhorst, der auch für die Übersetzung der Romane verantwortlich ist, kennt seinen Pratchett ganz genau und trifft Pointen und typisch englische Wortspiele mit großer Sicherheit. Die professionellen Sprecher, allen voran Eric Idle, tragen ihr übriges zu einem gelugenen anglophilen Pratchett Fest bei.

Spieltechnisch können die Jungs von Teeny Weeny Games ihren Vettern jenseits des großen Teiches noch nicht ganz das Ankhwasser reichen. Es mag ja dramaturgisch ganz nett sein, daß Inventory zwischen Rincewind und Truhe zu teilen. Im rauhen Rätselalltag nerven die ständigen Verschiebeaktionen zwischen den beiden ungleichen Kumpeln dann aber ganz schön. Wieso werden Rincewinds Zusatzfertigkeiten als Icons angeboten und nicht gleich in den Mauszeiger integriert, wie es logisch wäre? Wieso die blöde Aufteilung der Gesprächsicons, wenn man sowieso alle Buttons durchklicken muß, um jedes wichtige Detail zu ermitteln? Fragen über Fragen, die wohl nur Great-A'Tuin beantworten könnte. Doch die fliegt weiter schweigend ihrem großen Ziel entgegen, mit Gedanken viel zu groß für uns kleine Menschen. “Discworld” ist ein Engel mit kleinen Fehlern und deshalb gibt's von mir leider kein Prädikat.



Flott: Mit der Taschentuchleine geht's üer d





Rund und gemütlich: Ankh-Morpork aus der Drachenperspektive

daß sich das anhängliche Möbelstück selbsttätig an Rincewinds Zauberfersen heften kann. Gut so, denn Rincewind hat leider keine magischen Taschen und kann immer nur zwei Gegenstände selber herumschleppen, alles andere Material wandert deshalb in Truhes gierigen Schlund. Wie schon erwähnt, treibt ein schuppiges Ungetier in den dunklen Gassen der Scheibenwelt Hauptstadt-Ankh-Morpork sein Unwesen. Nachdem sich die ersten Einwohner in kokelnde Aschenhäufchen verwandelt haben, werden sogar die Zauberer in der unsichtbaren Universität unruhig und schicken ihren schlechtesten Mann, Rincewind, los um die mysteriöse Drachenbrut zu terminieren. Wie es sich für ein fesches Abenteuer gehört, ist der Weg bis zum überraschenden Schluß beschwerlich und mit allerhand Rätseln gespickt, denen wir mit der Maus zu Leibe rücken. Der intelligente Zeiger nimmt uns dabei fast alle Arbeit ab; die Befehle beschränken sich auf Gehen, Benutzen und Untersuchen. Zusätzlich erlernt Rincewind im Laufe der Handlung einige Sonderfähigkeiten, wie etwa Taschendiebstahl, die dann als Icons aus seinem Inventory abrufbar sind und einfach auf Gegenstände angewannt werden. Rincewind und Truhe bewegen sich frei in der Grafik, die bei Bedarf nach links und rechts scrollt. Handelt es sich um einen besonders ungewöhnlichen Ort, der einer näheren Erklärung bedarf, erscheint ein alter Bekannter auf dem Bildschirm. Supertourist Twoflowers doziert dann auf einer Bildschirmtafel über Sinn und Zweck der Ortschaft.

Gespräche werden über ein kleines Menü geführt, in dem wir auswählen können, wie wir das Gegenüber angehen wollen. Zur Wahl stehen begrüßen, fragen, beleidigen, verärgern und zwangsläufig verabschieden. Hat die betreffende Person oder Entität besondere Informationen parat, erscheint ein entsprechendes Zusatzsymbol. Alle Dialoge werden natürlich gesprochen, des Englischen Unkundige dürfen deutsche Untertitel zuschalten. Die Ohren spitzen: Psygnosis hat Eric Idle von der Monty Python Truppe für die Stimme von Rincewind verflichtet – ein englischer Hörgenuß erster Sahne.

Wenn Rincewind und sein hölzerner Kumpel nicht an bestimmten Orten unterwegs sind, dann bewegen sie sich entweder als Mini-Icons über eine Straßenkarte von Ankh-Morpork oder auf einer flachen Landkarte der Scheibenwelt. Neben der Hauptstadt sind unter anderem verwunschene Wälder, dunkle Zwergenminen und schummrige Hexenhäuser im Angebot des Scheibenweltschen Reisebüros. *vw*

iber den Rand der Welt

Landpartie: Die Scheibenwelt aus der Sicht der allmächtigen Götter.

MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Psygnosis
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: deutsche Untertitel
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, General Midi, Soundblaster
Festplatte: unter 1 MByte
Prozessor: 386er/33Mhz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 79 %
Sound: 83 %

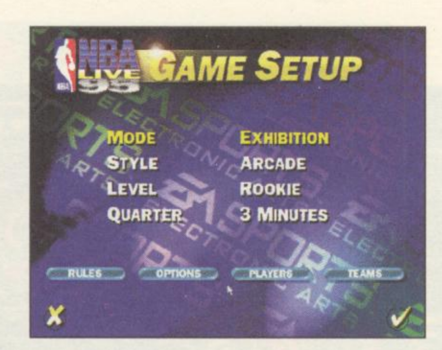
82 %



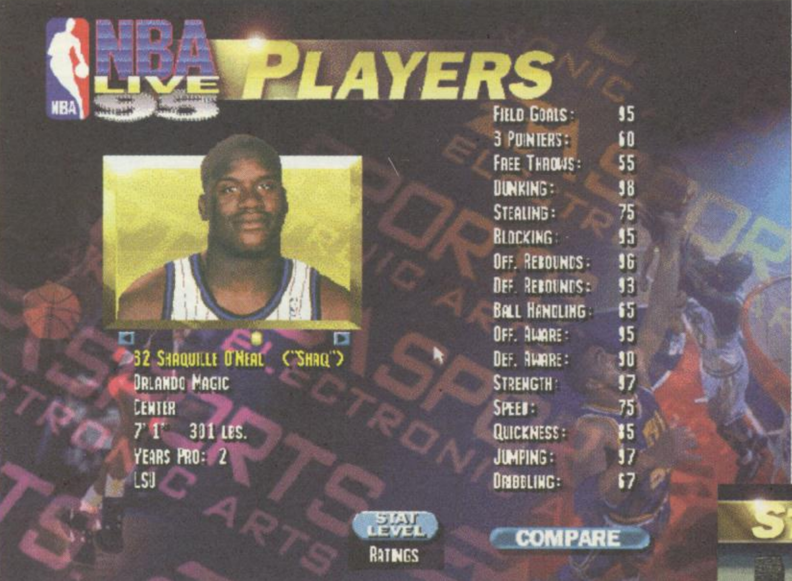


Korbmacher

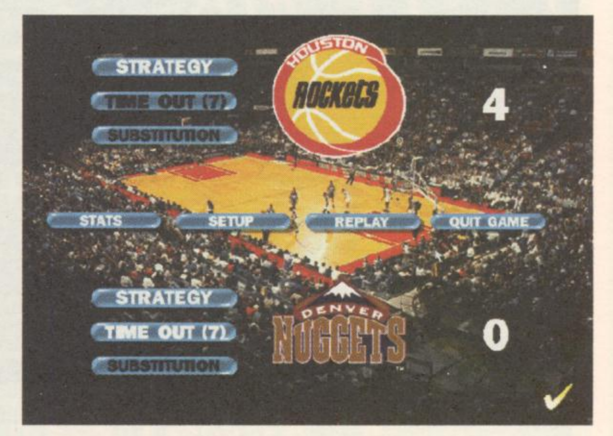
NBA Live '95



Optionen wohin das Auge blickt: Ob Spielmodus (links) oder Spieleinstellungen (unten)



Shaq Fu: Nach dem Videospieleinstand des amerikanischen Korbstars dürfen wir nun auch auf PCs Tritte gegen Kontrahenten verteilen



Afrika Bombata: Schwarzafrikaner gehören in der NBA mittlerweile zum guten Ton und stellen die besten Spieler

Er ist endlich da: Electronic Arts' Basketball-Einstand auf unseren PCs. Wurden wir in der Vergangenheit lediglich mit EA Sports Fußballhighlight *FIFA Soccer*, der Eismaschine *NHL Hockey* und mit Putters Traum *PGA Tour Golf 486* beglückt, soll uns dieser Tage Basketball in Form von *NBA Live 95* faszinieren. Und da sich Electronic Arts in Sachen pompöser Ausstattung noch nie lumpen ließ, trifft das Korbdrama auch voll ins Schwarze. Als erstes erlaubte sich EA den Luxus einer offiziellen NBA Lizenz, was uns nicht nur die Originalnamen der Clubs, sondern auch die Namen und Fähigkeiten aller real existierenden NBA-Spieler der Saison 93/94 bringt. – Ein Traum für Jump'n'Ran-Fans.

Zu Beginn werdet Ihr nach den obligatorischen Spielmodi gefragt. So absolviert Ihr entweder ein Trainingsspiel, spielt nur die Play-Offs oder traut Euch an eine ganze Saison mit wahlweise 26 bis 82 Spielen. Habt Ihr nun noch den Schwierigkeitsgrad eingestellt, darf, wie schon in *NHL Hockey* die Realitätsnähe ausgesucht werden. Hier ermüden oder verletzen sich Eure Spieler im Arcade-Mode nicht, im Simulationsmodus allerdings recht schnell. Nun klickt Ihr letztendlich auf Euer Wunschteam, schaut auch bei Bedarf die Mannen genauer an und legt schon los.

Je nach Shedule und Mannschaft wird TV-like eine Sportstätten-Grafik eingeblendet, ein Reporter sagt an und die Spieler werden mit Portraits vorgestellt. Auf dem Parkett angekommen, seht Ihr die Szenerie aus einer isometrischen Perspektive, wie wir sie schon bei *FIFA Soccer* genossen. Auf Knopfdruck wird gepaßt oder aufs Körbchen geworfen. In der Defensivphase dienen dieselben Knöpfe entweder zum Spielerwechseln oder zum Abfangen eines Korbwurfs. Bei Bedarf ruft Ihr währenddessen ein Optionsmenü auf, von dem aus sich die Spielzüge in Zeitlupe anschauen lassen, Time-Outs genommen oder Spieler ausgewechselt werden. Sämtliche Regeln lassen sich ebenfalls modifizieren. Hochauflösungsfans dürfen natürlich auch ihr Spiel in Super VGA betrachten, wobei der zu überblickende Spielausschnitt vierfach vergrößert wird. *kn*

Super

Und wieder hat sich Electronic Arts' Sports-Department selbst übertroffen. Was vor einem Jahr „NHL Hockey" für Eisfans bedeutete, ist jetzt „NBA Live 95" für heimische Streetballer. Das Spiel glänzt mit gnadenlos recherchiertem Hintergrund, bietet einen knackigen und lang motivierenden Saisonmodus, und selbst der Action-Part auf dem Parkett kann sich sehen lassen. Ähnlich einfach zu steuern wie „FIFA Soccer" oder „NHL Hockey", kommen selbst Einsteiger mit der richtigen Mannschaft schnell zum Sieg und Profis werden dank Schwierigkeitsgraden nie unterfordert. In Sachen Präsentation läßt „NBA Live 95" die Konkurrenz natürlich wieder glatt im Regen stehen. Prachtvolle SVGA-Menüs, Digi-Bilder von allen Spielern und witzige Animationen paaren sich mit dem tollen Soundtrack und atmosphärischem Zuschauerlärm. Basketballer mit CD-ROM müssen also unbedingt loslegen, auch wenn das Computerdunking nur halbsoviel Spaß macht, wie ein Live erlebtes Spiel oder ein Korbgefecht in der Abendsonne gegen besonders gute Freunde.


MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90
Hersteller:
Electronic Arts
Genre:
Sportspiel
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Besonderheiten:
Vierspieler-Modus
Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster/Pro Ultrasound
Festplatte: 3 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 80%
Sound: 77%
86%



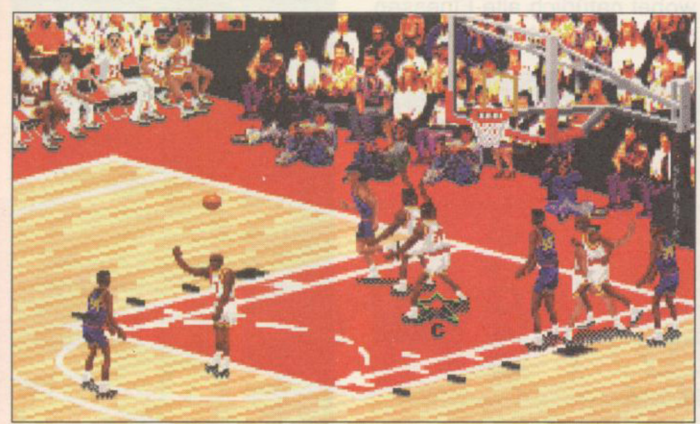
Aller Anfang ist schwer: Zu Spielbeginn hüpfen die beiden längsten Korbmacher um die Murmel

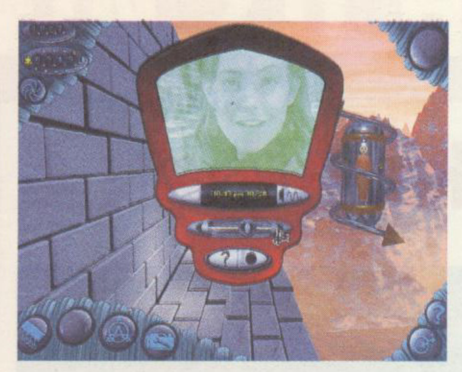


Ob und wie ein zünftiger Dunk hingelegt wird, hängt von der Stellung des Spielers, seiner Charakteristik und der Bewegungsfreiheit ab.



Interaktiv fernsehen: Mit der Replay-Funktion werden sich beliebige Spielszenen noch einmal in Zeitlupe angesehen.


Ave Cäsar: Unser Verteidiger kommt nicht an den Ball heran. Das grüne Sternchen kennzeichnet den von Euch gesteuerten Spieler.


Ach wie niedlich: Unser PDA hat eine Messi für uns, die auf Knopfdruck eingespielt wird.

Ray kokst

Club Dead

Das mußte ja kommen: Meinungsbildner MTV darf im multimedialen Rummel nicht fehlen, und da interaktives Fernsehen noch nicht in Sicht ist, nahm Viacom den kleinen Sender an die Hand und fabrizierte ein Multimedia-CD-ROM-Adventure, das optisch und musikalisch genauso abgefahren ist, wie spielerisch. Ihr schlüpft in die Rolle des




Abgedreht: In *Club Dead* geht es vor allem grafisch heiß her

Cyberklempners Sam Frost, der, im Knast begnadigt, nun sein Glück in der Alexandria versuchen muß. Als eine Art Bewährung wird Sam in diese 18stöckige Vergnügungs-Arcologie geschickt und hat dafür zu sorgen, daß die Cybereinrichtungen perfekt funktionieren. Dummerweise wird seine Arbeit vom Ableben diverser Gäste und Angestellter begleitet, so daß Sam Licht in die dunklen Ecken der Alexandria bringen muß.

Via Maus klickt Ihr Euch nun von Stockwerk zu Stockwerk, auf welchem Euch jeweils eine Videosequenz erwartet, die in der Handlung weiterführt. Ihr müßt lediglich im richtigen Moment am richtigen Ort sein und eventuelle Gegenstände mitnehmen. Mit etwas Glück entlaust Ihr die VR-Automaten des Hauses und klärt einige der rätselhaften Vorgänge. Mit einem Inventory, einem elektronischen Alexandria-Führer und einem PDA ausgestattet, das alle Gespräche aufzeichnet, bringen die Aufgaben weniger Probleme. Allein unser Verständnis für die seltsame Story und die eigenartigen Rätsel fehlt: *Club Dead* ist für Freunde neuer Medien recht amüsant, Spieler langweilen sich allerdings erheblich. Zudem solltet Ihr dem Englischen mehr als mächtig sein, um alles zu verstehen, was mehr als grundlegend in *Club Dead* ist. *kn*



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Viacom/MTV
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: komplett in Englisch
Zirka-Preis: 120 DM

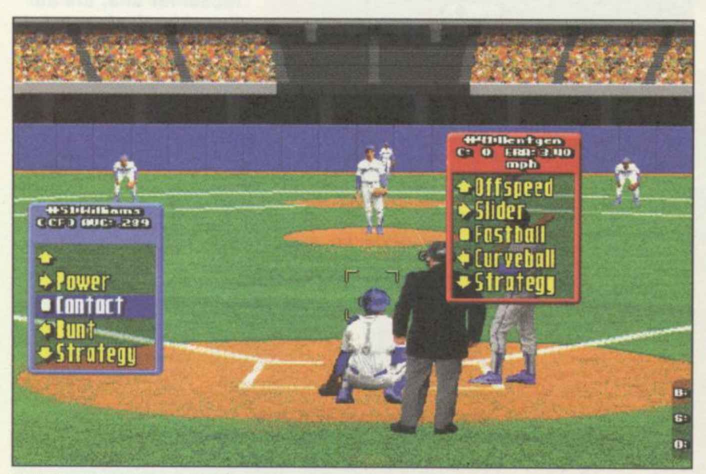
Grafik: Super VGA
Sound: Soundblaster/Pro, Pro Audio, Ultrasound
Festplatte: 100 KByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 76%
Sound: 75%

60%

Streikbrecher

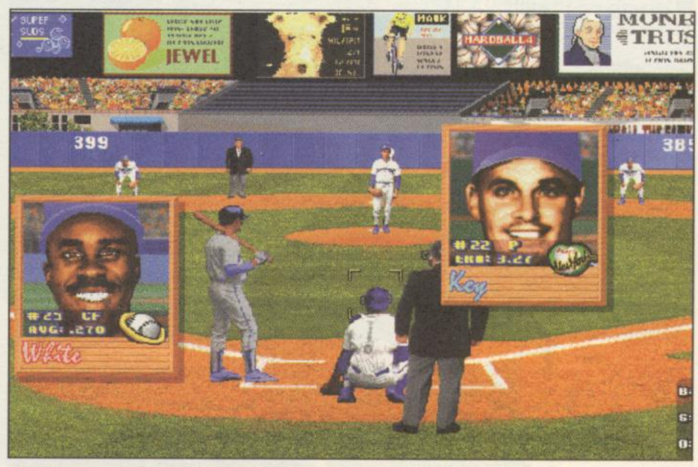
Hardball 4



Wähl mich: Wie sich Euer Batter verhält, bestimmt Ihr



Nette Idee: Steuert Ihr den Batter, werden beim Pitch sowohl Catcher als auch Umpire weggeblendet und aus Übersichtsgründen nur noch von Umrissen umgeben



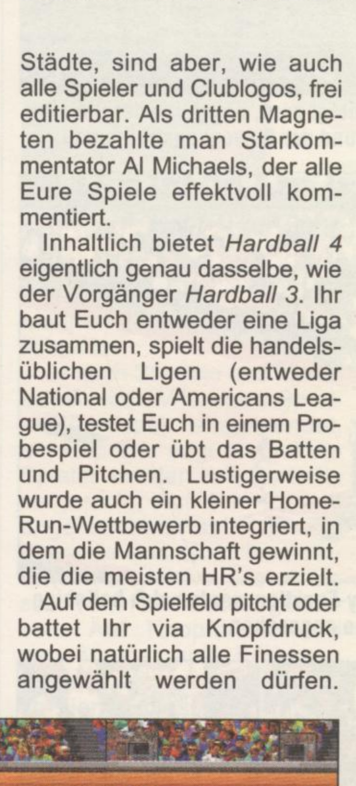
Handgemalt: Alle 700 Spieler haben ein eigenes Konterfei

Lange genug hat's ja gedauert: Endlich freuen sich Baseball-Freunde über Accolades *Hardball 4* und hatten schon gar nicht mehr mit dem vierten Part gerechnet, da sich die Zeit ja auch problemlos mit Dynamix' genialem *Front Page Sports: Baseball* vertreiben ließ.

Nun macht sich also der Konkurrent aus dem Hause Accolade auf, Dynamix vom Thron zu stoßen, und fährt dazu auch recht dicke Geschütze auf. Als erstes fällt dabei die Grafik auf: Alle Menüs und auch sämtliche Screens im Spiel sind in Super VGA gehalten. Zudem wurde die MLBPA-Lizenz eingekauft, die es Accolade, wie schon Dynamix, erlaubt, sämtliche Original-Spielernamen und -daten zu verwenden. Leider haben die Clubs nur die Namen der Städte, sind aber, wie auch alle Spieler und Clublogos, frei editierbar. Als dritten Magneten bezahlte man Starkommentator Al Michaels, der alle Eure Spiele effektvoll kommentiert.

Inhaltlich bietet *Hardball 4* eigentlich genau dasselbe, wie der Vorgänger *Hardball 3*. Ihr baut Euch entweder eine Liga zusammen, spielt die handelsüblichen Ligen (entweder National oder Americans League), testet Euch in einem Probespiel oder übt das Batten und Pitchen. Lustigerweise wurde auch ein kleiner Home-Run-Wettbewerb integriert, in dem die Mannschaft gewinnt, die die meisten HR's erzielt.

Auf dem Spielfeld pitcht oder battet Ihr via Knopfdruck, wobei natürlich alle Finessen angewählt werden dürfen. Natürlich lassen sich in einem entsprechenden Menü auch allerhand Optionen, wie ermüdende Pitcher, automatisches Fielding oder computergesteuerte Auswechselungen an- oder abschalten. *kn*



Gut

Tja, liebe "Hardball"-Macher, dieser Streich ist nicht ganz so gut gelungen, wie er sollte. Zwar spielt sich der vierte Part locker von einer Base zur anderen, aber der nötige Kick und die Eleganz eines "Front Page Sports: Baseball" geht der Balljagd ab. So vermissen wir ein Äquivalent zum feinfühlig einstellbaren Schwierigkeitsgrad des Kontrahenten und auch die Steuerung im Outfield läßt, wie schon in "Hardball 3" etwas zu wünschen übrig. Der gute Al Michaels schießt allerdings den Vogel ab: Da alle Samples für jeden Satz ständig neu zusammengebastelt werden, schreckt Al wie ein Kanarienvogel innerhalb eines Satzes durch fünf Tonlagen und entreißt uns immer wieder neue Schmunzler, manchmal auch herzhafte Lacher. Freunde von lustigen Samples und Baseballfreaks, die die Dynamix-Simulation schon auswendig kennen, dürfen getrost zugreifen. Ein echtes Highlight ist "Hardball 4" leider nicht.

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Accolade
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Zweispieler-Mode via Modem
Zirka-Preis: 120 DM

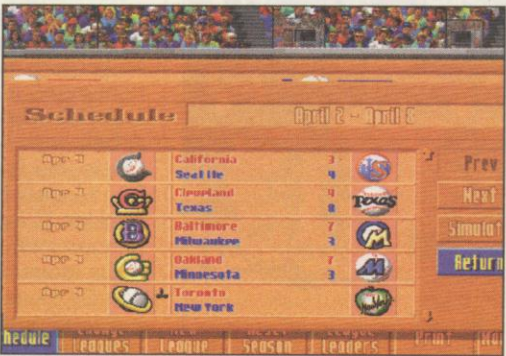
Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster/Pro, Gen Midi, Roland
Festplatte: 2 bis 16 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 78%
Sound: 60%

79%



Auch in Super VGA: Nach erfolgtem Schlag gilt es, den Baseball an die nötige Base zu schicken



Welcher Club darf's denn sein? Namen und Logos lassen sich glücklicherweise bearbeiten.

SIND SIE ALLEIN ZU HAUS?



Aber nicht mehr lange, denn jetzt gibt es . . .

DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

Kühlschrank füllen! Freunde einladen! Aber Vorsicht D.T.V.R. macht süchtig!!!

Dasselbe in grün

Jungle Strike

Konnten wir letztes Jahr in der PC-Umsetzung von *Desert Strike* über heiße Dünen gegen General Kilbaba und seine Wüstensöhne fliegen, so führt uns der jetzige Einsatz nach Südamerika in die feuchtwarmen Tiefen des Dschungels mit angrenzenden Küstengebieten und Anden-Schneelandschaften. Der Hintergrund unseres Auftrages ist schnell umrissen: Kilbaba Junior macht sich durch nukleare Waffenlieferungen Carlos Ortega, den südamerikanischen Drogenbaron, zum Verbündeten. Vereint planen sie nun, ihren großen Widersacher, die Vereinigten Staaten, auszuschalten. Bereits in der ersten Mission glühen die Läufe Eurer Bordkanonen: Terroristen sind in Washington eingefallen und bedrohen Monumente und das Weiße Haus. Ihr bekommt den heißen Auftrag, sie unschädlich zu machen und weiterhin in zahlreichen anderen Missionen Stützpunkte, Camps und Fabriken des bösen Duos aufzuspüren und auszuschalten. Auch diesmal steuert Ihr einen Helikopter vom Typ Apache, bewaffnet mit Bordkanone und Missiles. Anders als bei "ernsthaften" Flugsimulationen hält Euer Hubi brav eine konstante Flughöhe. Somit beschränkt sich die Steuerung auf reines Richtungslenken, und Ihr könnt Euch ganz auf die Action- und Strategieelemente des Spiels konzentrieren. Drauflosballern ist hierbei nicht gefragt. Ohne einen satten Tribut an Hirnschmalz findet Ihr schon nach wenigen Sekunden am Boden wieder. Neben Anschleichtaktiken ist vor allem rechtzeitiger Nachschub von Benzin und Munition vonnöten. Diese oftmals verborgenen Reserven sowie von Euch befreite Verbündete nehmt Ihr mittels einer Seilwinde an Bord. Maximal sechs Söldner könnt Ihr aufnehmen, dann heißt es schleunigst den nächsten Landeplatz aufsuchen. Dort abgelieferte Männer sorgen dafür, daß die Panzerung Eures Helis aufgefrischt wird.

Wo Ziele, Benzin und Munition liegen, erfahrt Ihr auf einer Übersichtskarte, die per Tastendruck ständig abrufbar ist. Bereits bewältigte Missionen können beim Neueinstieg mit einem Paßwort übersprungen werden. Im zeiten Level habt Ihr die Möglichkeit, Kapitän eines Luftkissenbootes zu spielen. Bevor Ihr das Versteck des Duo Infernale in den Bergen aushebt, ist nochmal Umsteigen angesagt: Ein Stealth Fighter wartet darauf, zwecks Vernichtung von Brükkenköpfen und Drogenplantagen von Euch geflogen zu werden. fh

Nicht danebenschießen: Die Geisel in Tuchfühlung mit dem bösen Terroristen



Neue Videosequenzen: Links Euer Held in Großaufnahme, unten das aufzuspürende Duo Infernale



Orientierungshilfe auf der taktischen Missionskarte

Washingtons Monumente im Kreuzfeuer der Terroristen

Gut

Schon der wegen seiner Brisanz heftig umstrittene Vorgänger "Desert Strike" konnte neben dem "Reiz des Verbotenen" eine ganze Menge mehr bieten: Hochspannung, eine durchdachte Story und packende, aufeinander aufbauende Missionen. Genau dieses Erfolgsrezept wandte Electronic Arts seinerzeit (1983 kam die im Prinzip bis dato unveränderte Mega Drive-Version auf den Markt) beim Nachfolger "Jungle Strike" an. Doch nun erfreuen statt der Wüsteneinöde ständig wechselnde Hintergründe, Bauten und Gegner das Auge. Mehr als doppelt so viele Missionen wie im Vorgänger harren auf Euer Kampfgeschick. Die PC-Variante wurde zudem mit Video-Zwischensequenzen in bestechender Qualität aufgewertet. Daß daneben die quasi zwei Jahre alte Grafik etwas mager aussieht, mag ob des hervorragenden Missionsaufbaus, der die Balance zwischen motivierendem Anreiz und Fairness mit Bravour hält, gelinde vergessen werden. "Jungle Strike" ist nicht nur ein Thema für Konsolennostalgiker, sondern immer noch eine ernstzunehmende Herausforderung für geduldsstarke Action-Strategen.

MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-75

Hersteller: Gremlin/Electronic Arts
Genre: Action/Strategie
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: Neue Zwischensequenzen
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: ca. 4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 39%
Sound: 31%

71%

Media Point

jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
und ganz neu seit 10. März 1995:
Die Sensation auf über 200 qm – Berlins größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz – Bismarckstraße 63

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Lands of Lore
Eines der besten Echtzeit-Rollenspiele aller Zeiten!
CD-ROM **39,95**

Sonderposten!
Pacific Strike incl. Speech Pack
Origins Strike Commander-Nachfolger – bei und jetzt incl. Speech Pack zum absoluten Knallerpreis, solange Vorrat reicht!
für PC-Disk **49,95**

Unser Tip des Monats
Rise of the Triad
20 MB geballte Action auf 32 riesengroßen Levels incl. 2-Spieler-Modus über Modem oder Kabel für CD-ROM und PC-Disk
59,95

Aktionspreis!
Cyberia
das eindrucksvollste Aktion-Adventure seit Rebel Assault – mit einer grandiosen Mischung aus Grafik und Sound, welche neue Zeichen setzt. Jetzt bei uns zum Sensationspreis mit deutscher Anleitung!
CD-ROM **59,95**

Der Hammer!
Comanche
incl. 100 Missionen, kompl. deutsch zum absoluten Wahnsinns-Preis – solange Vorrat reicht –
CD-ROM **49,95**

Legend of Kyrandia
CD-ROM
Teil 1 **19,95**
Teil 2 **39,95**
Teil 3 **49,95**

Diesmal gibt es kein Entkommen!
Mortal Kombat 2
CD-ROM **79,95** PC-Disk **69,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	**69,95**	
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	99,95 *	
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	49,95 *	49,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Bling!	**89,95 ***	**89,95 ***
Bioforge	99,95 *	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	109,95 *	
Colonization + Civilization (dt.)	99,95	
Command & Conquer	99,95 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia (e.dA.) AKTIONSPREIS	59,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
CyClones	89,95 *	89,95 *
Dark Forces (dt.)	**99,95**	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt	99,95	89,95
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	99,95 *	89,95 *
Doom Episoden für Doom 1 oder 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Dungeon Master 2	**79,95 ***	**79,95 ***
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95 *	79,95 *
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95 *
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Full Throttle	89,95 *	
Guilty	69,95	69,95
Hammer of Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	**59,95**	**59,95**
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95 *
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Iron Assault	99,95 *	
Iron Cross	89,95 *	
Joy of Sex	79,95 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Jungle Strike	79,95 *	79,95 *
Kick Off 3 – European Challenge	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. neue Kurse)	**69,95 ***	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.) AKTIONSPREIS	59,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	99,95 *	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95 ***	
Magic the Gathering	99,95 *	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		69,95 *
Mortal Kombat 2	79,95	69,95
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NBA Live '95	**99,95 ***	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	99,95 *	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95	89,95
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Psycho Pinball	89,95 *	89,95 *
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	89,95 *	
Rise of the Robots (dt.)	**69,95**	**69,95**
Rise of the Triad	59,95	59,95
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Urban Renewal Kit		39,95 *
Sim Tower		89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95 *
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	49,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	**69,95**	**69,95**
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95
Strike Com. & Privateer komplett	99,95	
S.U.B.		79,95 *
Superkarts	**99,95 ***	**99,95 ***
Super Street Fighter 2 Turbo		69,95 *
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95 *
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	89,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter	99,95	
USS Ticonderoga	**99,95 ***	
Virtuoso	79,95 *	79,95 *
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wings of Glory	79,95	89,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked		49,95 *

PC-Disk Preishits (solange Vorrat reicht)	
Burning Steel 2 (engl.)	**39,95**
Chaos Engine	29,95
Dark Legions (engl.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eight Ball Deluxe	29,95
Eishockey Manager	**29,95**
Even more Incredible Machine (dt.)	19,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Hurra Deutschland	**39,95**
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Michael Jordan in Flight	29,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Pirates Gold	39,95
Populous 2	29,95
Railway Challenge	29,95
Silverball	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
SSN 21 Seawolf	**49,95**
Super VGA Harrier	19,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Ultima 7 (dt.)	39,95
Universe	**29,95**
World Cup USA '94	29,95

CD-ROM Preishits (solange Vorrat reicht)	
7th Guest	19,95
Comanche (incl. 100 Missionen, dt.)	49,95
Der Planer SONDERPOSTEN	**29,95**
Dune 1	24,95
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Lands of Lore	39,95
Larry 5 & Perfect General	**kompl. 39,95**
Legend of Kyrandia 1	19,95
Legend of Kyrandia 2	39,95
Legend of Kyrandia 3 (Softw. dt., Anl. engl.)	49,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	**29,95**
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Power 3 (Sil.Serv.2, Railr.Ty., Perf.General)	49,95
Rebel Assault (e.dA.) SONDERPOSTEN	**49,95**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Universe	29,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**249,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

NEO-GEO

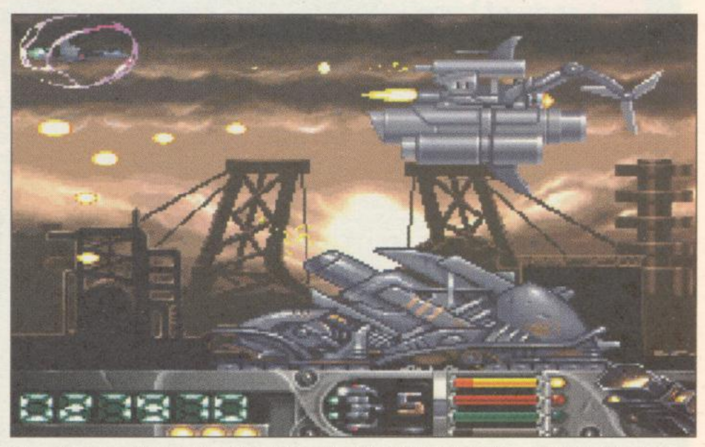
Prototype



Etwas zu leicht: Das dritte Level bietet biologische, natürlich abbaubare Ballerkost



Erschieß mich nicht: Das erste Level ist eines der schwersten



Oh, oh: In späteren Levels, hier die High-Tech-Stadt, geht die Post ab

Das passiert uns nicht alle Tage: Ein Ballerspiel aus der Alpenrepublik Österreich macht sich auf, die Herzen der Actionfans zu erobern. In Zusammenarbeit mit "Surprise! Productions" haben sich die *Clou!*-Macher NEO auf ein Actionspiel eingelassen, das den PC-Shoot'em-Up-Markt revolutionieren soll.

In *Prototype* schlüpft Ihr mal wieder in die Rolle eines Superpiloten, der einen Kampfjäger-Prototyp an wildgewordenen Aliens ausprobieren soll. Wie nicht anders zu erwarten, gedenken die Aliens unsere Mutter Erde zu besetzen und das dümmliche Menschvolk zu terminieren. Doch mit Euch und dem *Prototyp* haben die Extraterroristen nicht gerechnet und so tretet Ihr ihnen gewaltig auf die Füße.

Ihr flattert nun durch acht horizontal scrollende Levels mit bis zu sechs Parallaxebenen und schießt wie immer auf alles, was sich bewegt. Der Levelaufbau ist dabei witzigerweise von Spiel zu Spiel unterschiedlich, so daß ein neu begonnener Level stets andere Gegnerformationen aufzeigt, als der gleiche Level, den Ihr vorher gespielt habt. Geht es anfangs noch durch ein Hightech-Tal, kommt Ihr später in diverse Speed-Levels, in denen lediglich Hindernissen ausgewichen wird, in ein Waldlevel mit merkwürdig biologischen Gegnern und in ein Techno-Level voller Maschinen und vollautomatischen Kamikazefliegern. Natürlich wartet am Ende dieser Spielstufen der obligatorische Obermotz, der sich optisch an das Motto des jeweiligen Levels hält und nur nach beharlichem und minutenlangem Beschuß geschlagen gibt. An Extras stehen Euch neben dem Standard-MG vier weitere Waffensysteme zur Verfügung. Der Multischuß, der Plasmaball, die Fusionsfackel und die Homing-Missiles lassen sich mit Extrakügelchen vierstufig ausbauen. Natürlich finden sich am Wegesrand auch Smartbombs oder Extraschilde, die bei zuviel Beschuß allerdings auch explodieren.

Netterweise darf jederzeit während der Ballerei der Spielstand gespeichert werden, was sich besonders vor schwierigen Feindformationen und Endgegnern bewährt hat. *kn*

Geht so

Eigentlich ist es schade drum, aber das Potential, das technisch in "Prototype" steckt, wurde nicht zu dem grandiosen Spiel umgesetzt, das erwartet wurde. "Prototype" scrollt parallaktisch flüssig, der trashige Sound kracht mitreißend aus den Boxen, aber im Spiel will der Begeisterungsknoten nicht platzen. Zum einen mangelt es dem Prototypen im Vergleich zur Konkurrenz an echter Abwechslung: Die Levels gleichen sich zu sehr, die zufälligen Angriffsformationen sind nicht zufällig genug, die Extrawaffen nicht gerade zahlreich und das Leveldesign wurde besonders in Sachen Schwierigkeitsgrad verharkt. So spielt sich das erste Level wie das letzte und das dritte Level ist leichter als die Polizei erlaubt. Trotzdem hat man "Prototype" in Windeseile durchgezockt, da die Speicherfunktion das Durchspielen allzu sehr vereinfacht: speichern, sterben, laden, speichern, speichern, sterben, laden. Ballerfreunde und Österreicher müssen zugreifen, alle anderen spielen mal wieder Probe.



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: NEO
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: CD-Sound, Speicherfunktion
Zirka-Preis: 110 DM

Grafik: VGA
Sound: Ultrasound Soundblaster/Pro
Festplatte: 1,6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 72%
Sound: 74%

70%



Nebenbei gelöst: Die rasanten Speedlevels entbehren zum Glück jegliche Feinde



Wie wärs mit Vögeln? Das Waldlevel entführt Euch in die Wunder der Ornithologie



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

CD ROM Programme

Titel	Preis
11TH HOUR DT. ANL. *	109,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	69,90
7TH. GUEST	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT. *	89,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENCYCLOPDIE	99,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT INCL. SCENERY USA	**139,90**
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (MÄRCHEN)	39,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL.	**59,90**
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC – SSI –	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DT.	89,90
ARCADE POOL DT. ANL. *	29,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	**85,90**
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	39,90
B.C. RACERS DT. ANL.	**79,90**
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	**69,90**
BATTLEDROME KOMPL. DT. *	**44,90**
BATTLEHAWKS 1942	19,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BIOFORGE DT. HANDBUCH *	95,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT.	**49,90**
BOLO DT. ANLEITUNG	**49,90**
BUREAU 13 DT. ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	39,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	**35,90**
CHAOS CONTROL DT. HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDT.-BANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	89,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CONSPIRACY DT. ANL.	24,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	24,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYBERIA DT. ANL.	**59,90**
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
CYBERWARS KOMPL. DT.	69,90
CYCLONE – SSI – DT. ANL. *	79,90
DARK FORCES KOMPL. DT.	89,90
DARKSEED KOMPL. DT.	**29,90**
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	85,90
DAS AMT KOMPL. DT.	89,90
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	**49,90**
DEATH GATE	79,90
DELTA "V" KOMPL. DT.	89,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER REEDER KOMPL. DT. *	**79,90**
DESCENT DT. ANLEITUNG	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIE VERRUECKTE RALLYE KOMPL. DT. *	**85,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL.	**89,90**
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	75,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	65,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE I KOMPL. DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT.	**39,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	85,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL. DT. *	**59,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
ECSTATICA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER) DT. ANLEITUNG	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL. DT.	**35,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	**89,90**
FLIGHT COMMANDER II	**79,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED DT. HANDB. *	89,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND je	44,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	**79,90**
FRONT LINES KOMPL DEUTSCH *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95	85,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	85,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS *	89,90
GADGET	**89,90**
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	24,90
GUILTY DT. ANL.	**59,90**
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL. DT.	79,90
HARPOON CLASSICS INCL. SCENARIOS&EDITOR	**69,90**
HARRIER JUMP JET DT. ANL.	39,90
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	89,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
I N C A KOMPL. DT.	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
IRON ASSAULT DT ANL. *	79,90
ISHAR III KOMPL. DT.	85,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	**34,90**
KINGDOMS OF GERMANY DT. ANLEITUNG	65,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT.	89,90
KOLUMBUS KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA 2 –HAND OF FATE–	**39,90**
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	**85,90**
LANDS OF LORE DT. ANL.	**34,90**
LARRY 1–6 COLLECTION DT ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEGEND OF KYRANDIA I KOMPL. DT.	24,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	**65,90**
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB. *	99,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	79,90
M 1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	**29,90**
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*	**39,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MARCO POLO DT. ANL.*	75,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG	35,90
MENZOBERRANZAN (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	89,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	**89,90**
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. *	85,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	**49,90**
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PANZERGENERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 5.0 -SHAREWARE- 2 CD'S	29,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT. HANDB.	**69,90**
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	49,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F 15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL. DT. *	**85,90**
PSYCHO PINBALL *	69,90
QUARANTINE KOMPL. DT.	59,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	49,90
RISE OF THE TRIAD – VOLLVERSION – DT. ANL.	**49,90**
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. HANDB. *	**59,90**
SHADOWCASTER KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	**59,90**
SOCCER KID	**29,90**
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	**29,90**
STALINGRAD	**79,90**
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	59,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DT.	**45,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK: NEXT GENERATION KOMPL. DT. *	89,90
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	75,90
SUPER KARTS DT. HANDB. *	**89,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	**29,90**
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
TASK FORCE 1942 DT. ANL.	39,90
TEMPTATION INCL. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TUNELAND KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMATE GAME COLLECTION INCL. ULTIMA 1-6 / JETFIGHTER II / QUANTUM GATE	65,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
UNIVERSE	**29,90**
USS TICONDEROGA DT. HANDB. *	**85,90**
VIRTUAL VALERIE II *	75,90
VIRTUOSO KOMPL. DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	**79,90**
WAR IN THE GULF KOMPL. DT.	**35,90**
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. *	**85,90**
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	**39,90**
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	**59,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K. D. *	**89,90**
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	39,90
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZEPHYR KOMPL. DT.	**79,90**
ZOOL 2 DT. ANL.	29,90

PC/IBM DISKETTEN

Titel	Preis
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	**49,90**
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	**89,90**
BIG RED ADVENTURE DT. ANL. 3,5"	79,90
BIING ! KOMPL. DT. 3,5"*	85,90
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	**59,90**
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DER REEDER KOMPL. DT. 3,5" *	79,90
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5" *	85,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	**79,90**
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	39,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT. 3,5"	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**49,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PREMIERE MANAGER 3 3,5"	49,90
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5"	39,90
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	49,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5"/WINDOWS VERS. *	**79,90**
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	69,90
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	39,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	65,90
SUPERFROG DT. ANL. 3,5"	**39,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D. *	**39,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 3,5"*	**59,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5"	39,90

Preishits PC DISKETTEN

Titel	Preis
1942 PACIFIC AIR WAR DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
ACES OVER EUROPE – SIERRA/DYNAMICS – 3,5"	29,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	**39,90**
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEISLE INCL. DATA DISK KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
BATTLETECH 2 3,5" + 2 SPIELE	24,90
BENEATH A STEEL SKY 3,5"	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR 3,5"	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
CAMPAIGN 2 3,5"	**29,90**
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	39,90
DARK LEGIONS – SSI – PC 3,5"	**35,90**
DAWN PATROL KOMPL. DT.	**49,90**
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE K. D. 3,5"	29,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT. 3,5"	39,90
F 14 FLEETDEFENDER PLUS DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	**29,90**
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5"	**35,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JURASSIC PARK 5,25"	12,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. 3,5"	**29,90**
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	15,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	**19,90**
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5"	**45,90**
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. K. D. 3,5"	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	**39,90**
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5"	35,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL. DT. 3,5"	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 5,25"	15,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
SIM EARTH KOMPL. DT.5,25"	19,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	59,90
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN 3,5"	**19,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL. 3,5"	39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	55,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DT. 3,5"	**45,90**
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWOLRD 3,5"	29,90
VEIL OF DARKNESS – SSI – 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	**29,90**
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	**24,90**
WORLD CUP USA 1994 DT. ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	**29,90**
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

Titel	Preis
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**369,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK INCL. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	179,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D. H.	**349,90**
SOUNDBLASTER AWE 32 DT, HANDB.	459,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT. ANL.	**159,90**
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Schon fast genial und der Hauptgrund, das Spiel zu kaufen: Der schwule Roboter erklärt uns im Online-Handbuch das Spiel und macht teils sehr gute Witze

Gegen Nazis

Jump Raven

Der ökologische Overkill ist perfekt, die Tiere sind ausgerottet, die Industrie liegt am Boden und Anarchie regiert. Zu dieser Zeit kommt eine New Yorker Nazi-Bande auf die Idee, den Genfundus zu plündern, der nach dem Aussterben sämtlicher Tiere angelegt wurde, und Ihr





Technisch ist *Jump Raven* ganz nett, spielerisch aber nervig

schlüpft in die Rolle des legendären *Jump Raven*, um die DNA-Eimer für die „Guten" zurückzuerobern.

Mit einem von sechs Copiloten besteigt Ihr Euer schwer bewaffnetes Vehikel und stürmt durch die Straßen Manhattans, wobei Euer Kumpel entweder die Waffen bedient oder navigieren darf. Euer Gleiter kann dabei sowohl umhergurken, als auch auf einem Luftkissen in verschiedenen Höhen agieren und mit 24 verschiedenen Waffensystemen zugestopft werden. Sechs Waffensysteme dürfen dabei benutzt werden – bessere werden nach jeder Mission neu eingekauft. Unterwegs durch die dreidimensional scrollenden Straßenzüge begegnen Euch feindliche Fahrzeuge oder Hovercrafts, die es mit Raketen, Lasern oder Gatlin-Guns zu neutralisieren gilt. Mit etwas Glück hinterlassen diese die begehrten Gen-Pods, die zum Gelingen der Mission eingesackt werden müssen.

Im Gegensatz zur technisch recht üblen Mac-Version spielt sich der PC-Vertreter recht flott und bringt so auch etwas Spaß. Auf Dauer wird die Gassenballerei allerdings sehr eintönig und der Schwierigkeitsgrad schreckt himmelhoch. Windows-Freaks und Sci-fi-Freunde dürfen vorsichtig Probespielen. *kn*



Overdose Kids

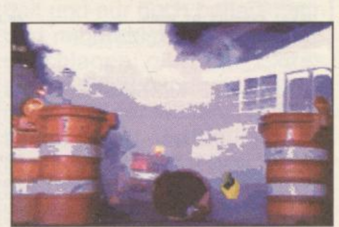
Drug Wars



Wer hoch steigt, wird tief fallen: In unserem Fall ein selbsternannter Revolverheld vor texanisch-effektvollem Himmelblau

Und wieder freuen wir uns über eine neue American-Lasergames-Ballerei, die unser Hirn auf Kichererbsen-Niveau schrumpfen läßt und Computermäuse frißt. Dieses Mal geht's weder in den Wilden Westen noch in die Zukunft, nein, wir befinden uns in der Gegenwart und schießen als Super Cop mit unserer Pixelknarre auf Drogendealer aller Couleur. Das Spielprinzip ist wieder denkbar intelligent: Ihr schaut Euch Filmchen an und schießt auf Figuren, die auf Euch schießen. Je nachdem wer zuerst trifft, segnet entweder Ihr oder der Bösewicht das Zeitliche, frei nach dem Motto: Wer zuerst schießt, lebt länger.



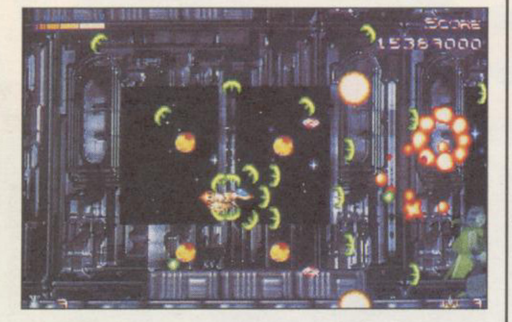


Eine Prise Speed und kurze Höschen versüßen Euer Dasein

Nietet Ihr unverhofftermaßen einmal einen Unbewaffneten oder Unschuldigen um, wird Euch ein Leben abgezogen, Ihr werdet gerügt und weiter geht's. Netterweise gibt's in *Drug Wars* auch kleine Auswahlmenüs, in denen Ihr festlegt, welche Episode Ihr gerade vom Drogenmißbrauch befreien wollt. Kleine Rätselaufgaben, wie in *Mad Dog McCree*, fehlen im Drogenkampf leider gänzlich.

So vermissen wir auch eine echte Rahmenhandlung in *Drug Wars* genauso schmerzlich wie die Spielbarkeit. Wieder ballern wir, bis wir blöd werden und sterben nach Lust und Laune des Programms oder der Programmierer. Dank der Speicheroption wird nach jedem Treffer gesichert, und das Spiel ist so, trotz rasantem Schwierigkeitsgrad, in Windeseile durchgezockt. Doch keine Angst, Ihr müßt es nicht tun, denn erstens lohnt die miserable Video-Qualität nicht eine müde Mark und zweitens zwingt Euch niemand, dieses Machwerk auch noch zu kaufen. Ein Beispiel für computergenerierte Tristesse. *kn*





Fatal Horizontal: In den horizontal scrollenden Levels geht die Post ab. An Extrawaffen herrscht offensichtlich kein Mangel.

Super Gunhed Gold DeLuxe

Future Dimension

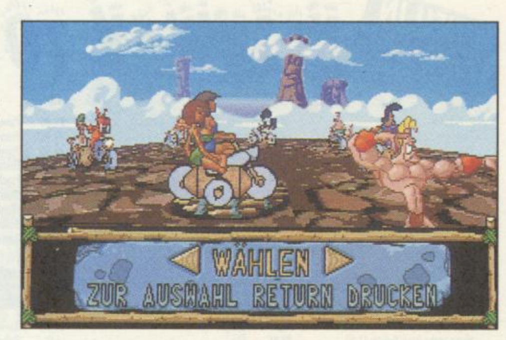
Klassiker machen sich als Remake immer gut, aber besser ist es noch, ein Spiel zu fabrizieren, das die Vorteile der besten Vertreter des Genres in sich vereint. Spielneuling Lifetimes und das Schweizer Programmierteam Crew242 nahmen sich das Ballerspielgenre unter die Lupe und vereinigte Spielelemente aus allerlei Klassikern miteinander. Pessimisten sagen den Flop voraus, doch das Ergebnis kann sich sehen lassen und nennt sich etwas arrogant *Future Dimension*.



Das letzte Level hat es in sich: Man weiß nie, woran man stirbt

Ihr schlüpft wie immer in einen flotten Flieger und kämpft Euch durch sechs riesige Levels, die dieses Mal auf drei Arten scrollen. Zum einen warten Abschnitte, in denen Ihr durch ein Asteroidenfeld flattert und auf zoomende Gegner feuert, zum anderen beweist Ihr Euch in einem klassischen Vertikalscroller. In diesem Level erscheinen von Zeit zu Zeit "Löcher", die sich via Tastendruck als Warpzones entpuppen. Einmal gewarpt, schießt Ihr Euch Euren Weg durch horizontal scrollende Levels frei. An Extrawaffen wartet dabei alles auf, was das Genre hergibt: ausbaufähige Laser, Blaster, Kanonen, Homing Missiles, Satelliten, Drohnen und Smart Bombs. Grafisch sehr wechselhaft und soundtechnisch überaus kompetent, fehlt *Future Dimension* allerdings der entscheidende Kick. Allzuoft verliert man im Gewusel der Schüsse und Explosionen den Überblick und weiß im Endeffekt selten, weshalb das eigene Schiff schon wieder zerfetzt wurde. Fans müssen dank pompöser Ausstattung allerdings zugreifen, alle anderen spielen Probe. *kn*



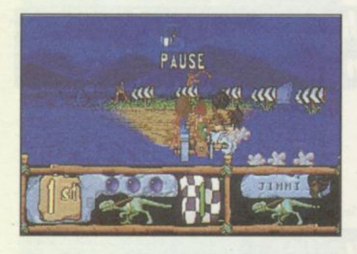


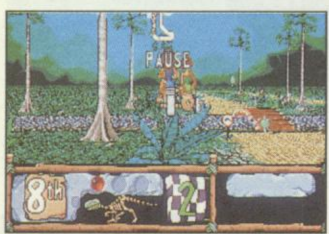
Welches Gespann darf es denn heute sein? Jedes natürlich mit individuellen Eigenschaften.

Chuck Rock Kart

Stone Racers

Der Trend ist neu und deshalb ungebrochen: Rennspiele werden heute nur noch mit toller Vektorgrafik möglichst realistisch simuliert oder via 3D-Scroll-Engine auf die Schippe genommen. Urvater der letzteren Gruppe ist zweifelsohne Nintendos *Super Mario Kart*, das in letzter Zeit kleine Brüder auf PC-Monitoren bekam. Nach Apogees *Wacky Wheels* und Virgins *Superkarts* macht sich nun





Abwechslung nur optisch: Kein Kurs gleicht dem anderen

Core Designs *BC Racers*, das in Deutschland *Stone Racers* heißen wird, auf, Rennfetischisten zu beeindrucken.

Auf den ersten Blick sieht die steinzeitliche Hatz dann auch ganz niedlich aus: Millionär Millstone Rockafella arrangiert ein Rennen um das geilste Motorrad aller Zeiten. Klar, daß sich jede Menge Fahrer anmelden und so stehen Euch sechs Zweispänner plus Besatzung zur Wahl, jeweils mit anderen Eigenschaften. Nun geht's über acht flott scrollende Strecken, wobei auf Knopfdruck nicht nur Gas gegeben wird, sondern der Beifahrer bei Bedarf die Konkurrenten attackiert. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, darf via Splitscreen gegeneinander angetreten werden.

Doch das wars dann auch schon. Die Steuerung ist recht passend, die Abwechslung im Streckendesign nicht das Gelbe vom Ei, und die Gegner bieten auf Dauer auch nichts Neues. Für ein bis zwei Stunden läuft das Spiel sicherlich auf Höchstform, baut dann jedoch kläglich ab und landet, dank Langweil-Design, leider im Mittelmaß. Alles in allem bietet *Stone Racers* sicherlich gute Unterhaltung, der Konkurrent *Superkarts* bietet jedoch einiges mehr. *kn*



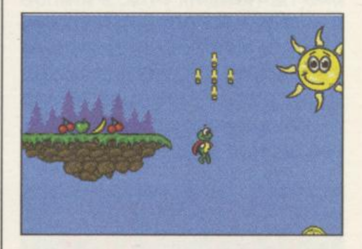
Laich-Time

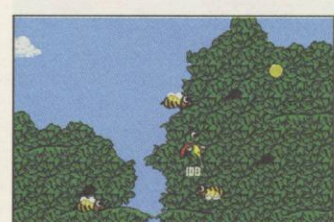
Superfrog



Grün und furchtbar grausam: Der Superfrosch auf der Suche nach seiner Liebsten.

Bereits vor zwei Jahren auf dem Amiga mäßig erfolgreich, macht sich *Superfrog* nun auf, in die Herzen der PC-Besitzer zu springen. Ihr schlüpft in die Rolle einer ultimativen Lurch-Kampfmaschine und hüpft durch satte sechs Märchenwelten, um Euch von der entführten Herzallerliebsten den Anti-Fluch-Kuß abzuholen, denn in Euch steckt ein Prinz, und das Froschdasein geht Euch auf den Senkel.





Niedlich: In *Superfrog* hat alles und jeder eine Gnubbel-Nase

Pro Welt kämpft Ihr Euch dabei durch mehrere in alle Richtungen scrollende Levels und hüpft eventuelle Feinde in bester Mario-Manier zu Tode. In jedem Level hat der Frosch eine bestimmte Anzahl an Goldmünzen oder diverse Schlüssel einzusacken, die ihm das Tor zum nächsten Level öffnen. Natürlich sprudelt die Hüpf-Hatz nur so vor versteckten Räumen und Extras: Ihr findet Energiepillen, Unverwundbarkeitsfläschchen, Speed-Tabletten, Sprung-Elixiere und Extraleben. Habt Ihr ein Level geschafft, dürft Ihr die gesammelten Punkte entweder auf Euer Konto zählen lassen oder in einer Spielhalle an einem einarmigen Banditen verzocken. An diesem Automaten können mit etwas Glück massenhaft Punkte, Extraleben oder komplizierte Levelcodes erspielt werden.

In Sachen Präsentation wirkt Superfrog leider schon etwas grauhaarig. Zudem bietet der Springfrosch trotz massigen Extras nur flache Unterhaltungskost. Die teilweise recht verwirrend gestalteten Levels und die gewöhnungsbedürftige Steuerung machen die Freude über so manch gute Idee schnell vergessen. Vor zwei Jahre wäre *Superfrog* sicherlich ein Geheimtip geworden, heute gähnen wir kräftig. *kn*



POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Rock Lobster

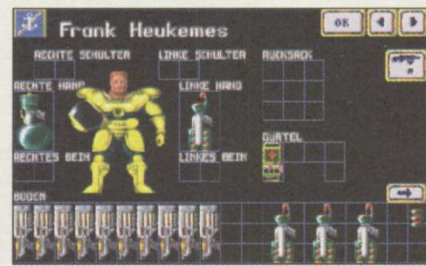
X-COM Terror From The Deep



Links: Mit der besten Rüstung könnt Ihr Euch im Wasser auch in vertikalen Ebenen bewegen



Oben: Bei den Terrorangriffen in Häfen kommt Ihr in den Genuß animierten Wassers



Rechts: Gut ausgerüstet für den Kampf gegen die außerirdische Übermacht



Das Hauptziel in den Feindbasen: Die Kommunikationszentrale

Gerade als die Schrecken des entsetzlichen Krieges gegen die Ufos aus dem All in Vergessenheit geraten sind, sieht sich die Erde mit einer neuen Invasion der Aliens konfrontiert. Erweckt durch die kosmischen Hilferufe ihrer Brüder aus dem All, formieren sich in den Ozeanen der Erde riesige Armeen unseeliger Kreaturen. Als vor rund 65 Millionen Jahren das interstellare Kolonisationsschiff "T´leth" auf der Erde landete, nahm das Unglück seinen zaghaften Anfang. Nur eine kleine aktive Truppe von Alienkriegern tauchte hin und wieder auf der Erdoberfläche auf, um sich Opfer für ihre Experimente zu holen, der Rest der Mega-Armee schlummerte erwartungsvoll in seinen Cryo-Schlafgemächern vor sich hin. Jetzt sehen die Aliens ihre Stunde gekommen und überraschen Mutter Erde mit einer umfassenden Attacke. Alles schreit nach den Helden der Einsatztruppe X-COM, die sich vor Jahrzehnten einen Namen im großen Krieg gegen die Ufos gemacht hat. Ihr startet mit einfachen X-COM-Söldnern in einer Basis irgendwo in den Weltmeeren des Globus. Auf dem dreh- und zoombaren Erdball legt Ihr so die Ausgangsstation für Eure schicksalhaften Vorhaben fest. Zusammen mit etwas Startkapital und willigen Kameraden stehen gleich die ersten Abfangjäger-U-Boote und Truppentransporter-Schiffe bereit. Eure Jäger werden mit der Maus auf die Fersen der bald auftauchenden Flug-U-Boote der Aliens geschickt. Der Ab-

Super

Endlich kommt der stark unterbewertete und weitgehend unbeachtete Spannungsknüller von Microprose zu seinen wohlverdienten Ehren. Trotz unseres Lorbeerkranzes höre ich schon wieder die Unkenrufe unserer Mitbewerber ("schnöde Datendiskette", "keine Verbesserungen"), doch wie weit es mit deren Ufo-Kenntnissen und Fähigkeiten her ist, läßt sich spätestens an den Screenshots festmachen, die auf ein jähes Ende der X-COM-Karriere schließen lassen. Der Reiz dieses Spieles liegt im kontinuierlichen Spannungsaufbau und der läßt sich in diesem Falle nicht nach ein paar Stunden Testspielen festnageln. Der wochenlang motivierende Mix aus Strategie, Action und Wirtschaftssimulation bietet mit seinen abwechslungsreichen Elementen einen nicht abreißenden Spielfluß unter ständiger Hochspannung. Teil zwei bietet komplett neue Aliens, Waffen und Schiffe in animierten Szenarien mit beklemmender Atmosphäre. Ein dynamischer Soundtrack mit sphärischer bis dumpfer Unterwasser-Lautmalerei tut sein übriges, daß Ihr des nachts schweißgebadet von "Lobster-Männern" und "Bio-Drohnen" träumen werdet. Das Menü des Kampfsystems wurde nur unwesentlich bereichert, so daß sich alte UFO-Hasen sofort in der bewährten Engine zurechtfinden. Bei uns hat "X-COM - Terror From The Deep" seine Bewährungsprobe mit Bravour bestanden, so daß wir Euch nach durchspielten Nächten schon Bilder vom Finale präsentieren können.

Oben: Wenn Ihr Euch schon immer gefragt habt, warum die Titanic gesunken ist: Jetzt wißt Ihr es!



Oben: Der im Vergleich zur Preview-Version (vgl. 4/95) leicht abgeänderte Radarschirm
Links: Die Karte einer Basis



Mit dem Torpedowerfer setzt Ihr vor dem Abfeuern bis zu zehn Wegpunkte, die zum Ziel führen

fangvorgang läßt sich durch kleine, verschiedenfarbige Kreuzchen, welche für Freund und Feind stehen, gut auf dem Globus verfolgen. Lange Wartezeiten überbrückt Ihr mit dem in mehrere Stufen schaltbaren Zeitraffer. Nähern sich die beiden Kontrahenten auf Schußweite, wird ein kleiner Radarschirm, inklusive Feuerleitzentrale geladen. Seid Ihr erfolgreich, treten an der Absturzstelle Eure Söldner in Aktion. Nun seht Ihr das scrollende Kampfgebiet von schräg oben, zur besseren Orientierung darf eine Übersichtskarte eingeblendet werden. Bereiche, die noch nicht von Euren Söldnern besetzt sind, bleiben in bedrohlichem Dunkel. Jeder Kämpfer wird einzeln gesteuert, wobei jede Aktion Bewegungspunkte verbraucht. Je nach Einsatzort gilt es, feindliche Schiffstrümmer zu sichern, die terrorisierte Bevölkerung zu schützen oder Alien-Nester auszuheben. Das strategische Spektakel wird mit der Maus und einigen Icons am unteren Bildschirmrand ausgetragen. Wird der Einsatz erfolgreich abgeschlossen, dürft Ihr alle gefundenen Alien-Artifakte und -Waffen zur Untersuchung ins heimische Labor schleppen. Haben Eure Wissenschaftler deren Funktionsweise ergründet, könnt Ihr die Außerirdischen fortan mit ihren eigenen Waffen schlagen. Nebenbei müßt Ihr Euer Verteidigungssystem über alle Ozeane ausdehnen und bestehende Basen tüchtig aufmotzen. Jedes Land, das unter Eurem Schutz steht, füllt monatlich die leeren Kassen auf, vorausgesetzt, Ihr wart im Kampf gegen die Eindringlinge erfolgreich genug. Wer Genaueres über Qualität und Quantität der Alien-Sichtungen wissen will, dem steht einiges an Statistik-Material zur Verfügung. Zu allem Überfluß kann es durchaus passieren, daß ganze Länder mit den Aliens gemeinsame Sache machen und ihr Gebiet für Basen der Außerirdischen zur Verfügung stellen.

Die Neuerungen im Vergleich zum ersten Teil (*Ufo: Enemy Unknown*) beschränken sich fast ausschließlich auf die Quantität der Handlungsabfolgen, die sich nun noch



Die Battleships gehören zu den Alienschiffen, die Ihr fast nur auf dem Meeresboden kapern könnt



In riesigen Passagierschiffen warten "Bikini-Babes" auf Eure Hilfe



Der urtümliche Triszene ist der größte Gegner, dem Ihr Euch im Nahkampf stellen müßt



Atlantis Calling: Mit etwas Glück schießt Ihr ein feindliches Flug-U-Boot direkt über dieser sagenhaften, versunkenen Stadt der Antike ab!



Power Data: In den umfangreichen Statistiken könnt Ihr z.B. das Feindaufkommen kontroilieren



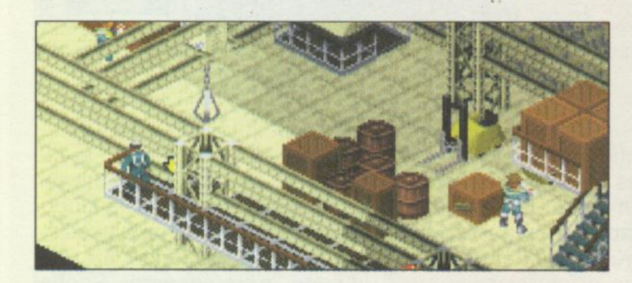
Auf ihn mit Gebrüll: Im letzten Raum des 400 Billionen Tonnen schweren Kolonieschiffes "T´leth" schlummert Euer Endgegner "Great Dreamer", das ultimative Alien.

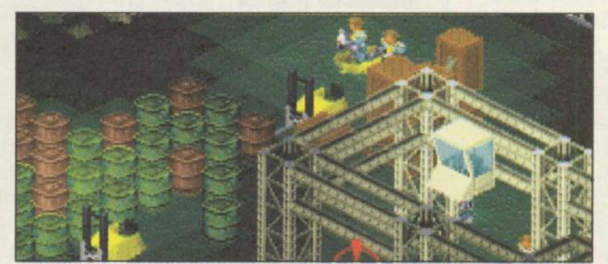


Ein Schiff der gefürchteten Hummermenschen



Mit dem "Manta" schickt Ihr alles zu Boden





In den hallenartigen Unterdecks der zu befreienden Ölfrachter wartet das Grauen auf Euch

Super

Und wieder stehen die Räder in der Redaktion still: "X-COM: Terror from the Deep" hat sich, wie schon der Vorgänger, gnadenlos in die Herzen der Redaktion gespielt. So können die Kollegen plötzlich nicht mehr zu Konferenzen kommen, da Ihnen die Bewegungseinheiten ausgingen und sie sich lieber hinter die nächste Ecke hocken. Entgegen aller Befürchtungen, "Terror from the Deep" könnte nur geringfügige Änderungen beinhalten und das abgestandene Flair einer Zusatzdiskette verbreiten, offenbart sich uns ein Spiel, das mit dem Vorgänger vor allem in Sachen Schwierigkeitsgrad und Abwechslung nicht mehr viel zu tun hat. Zwar ist das Spielsystem weitgehend identisch, doch müssen Ufo-Veteranen vor allem strategisch umdenken und sich an die neue, noch tödlichere Unterwasserwelt anpassen. Doch auch optisch und akustisch hat sich einiges getan: Grafisch wird vor allem in den zahlreichen Missionen viel Abwechslung und soundtechnisch iel Atmosphäre geboten. Kampfgestählte Ufo-Kings sollten schon mal den Spar-Äthrer zerhauen, alle anderen greifen selbstverständlich auch zu. "X-COM: Terror from the Deep" ist das bislang beste Strategiespiel des Jahres.

abwechslungsreicher darstellen: Terroreinsätze beschränken sich nicht mehr ausschließlich auf Städte, die Aliens fallen nun auch über Ferienresorts, Tanker und Passagierschiffe her, die von den Eindringlingen befreit werden müssen. Um zum Endkampf auf "T´leth" blasen zu können, reicht es nicht aus, alle Alien-Technologien zu erforschen und die Basen der Invasoren einzuebnen. Zusätzlich müssen über den ganzen Globus verteilte Sendezentralen der Aliens vernichtet werden, deren Standorte Ihr nur erfahrt, wenn Ihr Euch in den Kämpfen entsprechend gut schlagt. Entgegen der Voraussagen der Preview-Version wird es auch weiterhin wie im ersten Teil möglich sein, sämtliche Aliens zu kontrollieren – die entsprechenden Gerätschaften und Fähigkeiten vorausgesetzt. *fh*



MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Microprose

Genre: Strategie

Schwierigkeitsgrad: einstellbar, trotzdem schwer

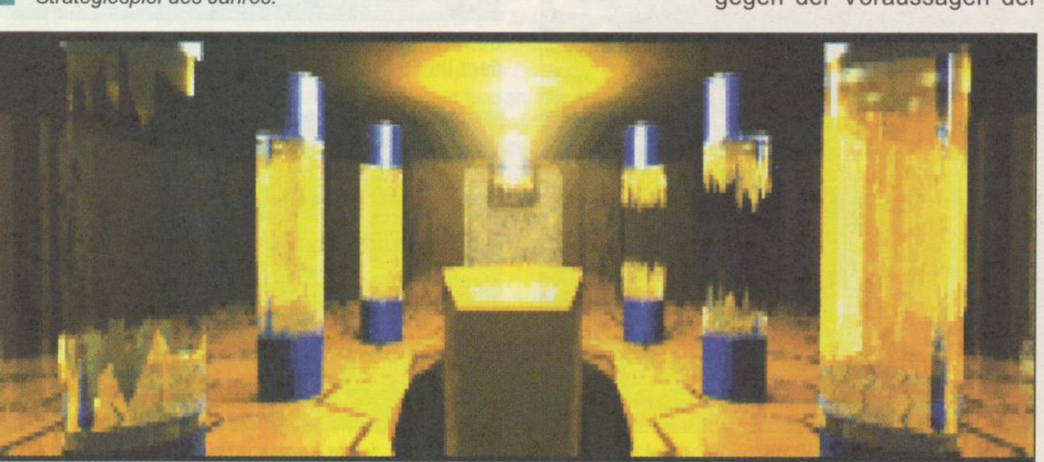
Besonderheiten: Nur für Geduldige

Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Midi
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 60%
Sound: 68%

91%



Durchgespielt: Ist der "Great Dreamer" besiegt, wartet der Render-Abspann auf Euch

Die Idylle täuscht: Kommunalpoltik ist ein hartes Brot und verlangt eine gewisse Trinkfestigkeit

Dulijöh!

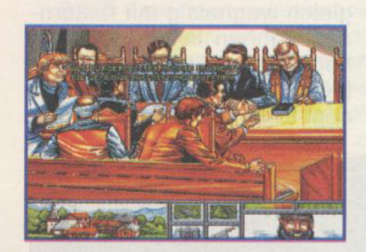
Das Amt

Bayern war schon immer etwas anders als der Rest der Republik. Für viele Menschen jenseits der Donau haben die Bewohner dieser seltsamen Gegend beinahe schon etwas Exotisches. Besonders die politische Kultur jenes stolzen Bergvolkes ist nicht immer jedermanns Geschmack. Greenwood hat sich jetzt angeschickt, allen Nordlichtern, Fischköppen und Äppelwoi-Nasen die immer noch stark vorhandenen Vorurteile auszutreiben. Mit dem *Amt* lernt der Neuling in Sachen Kommunalpolitik, daß es in Bayern zum Beispiel nicht nur eine, sondern gleich mehrere Parteien gibt – eine Erkenntnis, die viele Nicht-Bayern überraschen wird. Doch fangen wir am besten mit der Wahl an: Ihr muß man sich stellen, um Bürgermeister zu werden und Koalitionsbündnisse zu schließen. Was dann kommt, ist das übliche Tagesgeschäft: Da müssen Bebauungspläne vorgelegt werden, Grundstücke ge- und verkauft werden. Investoren klopfen an die Tür, um Seilbahnen, Bauernhöfe, Hotels und andere Errungenschaften des Fortschritts in naturbelassenen Gegenden zu errichten. Damit Ihr nicht den Überblick verliert, gibt es zwei Karten. Die eine zeigt Euch das direkte Umfeld Eures Heimatortes inklusive aller Grundstücke. Hier habt Ihr alles auf einen Blick: Wem gehört das Nachbargrundstück, wie groß ist das Straßenaufkommen, wo wird Tourismus betrieben. Ähnlich sieht es auch für den Bergplan aus, nur daß hier die Straßen fehlen. Hier müßt Ihr Euch entscheiden, ob auf den Grundstücken, die der Gemeinde gehören, Almwirtschaft betrieben werden soll, oder der Tourismus in all seiner Macht zuschlägt. Was dann folgt, ist ein Spiel, wie es auch gerne Tauschratten betreiben: Gibst Du mir was, geb ich Dir auch was. Interessenten für Grundstücke bzw. deren Anbieter werden in der örtlichen Kneipe erst einmal unter den Tisch getrunken, um den günstigsten Preis auszuhandeln. Der politische Feind kann im persönlichen Gespräch zu Hause zum Freund werden und so zu einer neuen Machtverteilung im Gemeinderat führen. Zwischendurch muß man sich auch noch um die Bibliothek und den Fremdenverkehrsverein kümmern. Doch das ist nicht alles. In der beigefügten "kleinen Gemeindeordnung" könnt Ihr nachlesen, was sonst noch so alles auf den geplagten Bürgermeister wartet. Das fängt mit "A" wie Abschreibung an und führt über "S" wie Schankerlaubnissteuer und "R" wie Regenwasserbehandlungsanlage zu "Z" wie Zwangsmittel. Und damit Ihr auch gleich wißt, wie der Inhalt des Gemeindesäckels am erfolgreichsten zu verjuxen und verjubeln ist, hat Greenwood gleichzeitig noch – sozusagen als kleine Anregung – das Schwarzbuch des Bundes der Steuerzahler beigefügt.

Bis zu vier Spieler können Ihr *Amt* antreten, um so nach einer Legislaturperiode von sechs Jahren zu beweisen, wer das bessere Händchen im Umgang mit Spekulanten, Investoren und dem örtlichen Pfarrer hat. *ps*



Politik nach bayerischer Art: In jeder Beziehung deftig



Auch Gemeinderatssitzungen können interessant sein

Aktuelles gibt es aus der Redaktion des Heute-Journals



Das Kapital einer Gemeinde ist der Grund und Boden: Damit wir nicht die Übersicht verlieren, gibt es zwei Karten

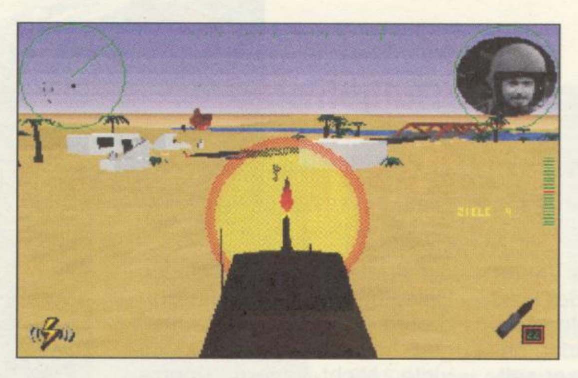
Knarztrocken kommt er daher, der Bayernsimulator. Für Freunde kommunaler Kungeleien ist "Das Amt" genau die Form der Unterhaltung, nach der sie schon lange gesucht haben. Leider ist die ganze Geschichte um unser kleines Dorf erschreckend animationslos. Man klickert sich vom Biergarten zum Wirtshaus, vom Wirtshaus zum Fremdenverkehrsverein, von da zum Rathaus und wieder zurück zum Biergarten. Doch alles was man zu sehen bekommt, sind strahlende Gesichter diverser Anbieter und Angestellten. Da rührt sich keine Statistik à la Sim City, keine Kurven und Diagramme machen die Situation überschaubarer. Nur die freundliche Vorzimmerdame erinnert einen nach Bedarf an etwaige Termine. Ansonsten muß man sich alle anderen Informationen aus den beiden Karten holen, die das Geschehen um unser Dorf herum recht spartanisch illustrieren. Schade, man hätte mehr draus machen können. Da helfen auch keine digitalisierten Nachrichten aus dem Heute-Journal.

Gut



Heavy Metal

Tank Commander

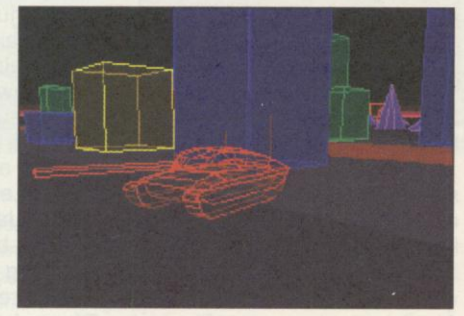


Links: Bei Treffern meldet sich Eure Mannschaft lobend zu Wort

Unten: Brückenköpfen kommt bei strategischen Einsätzen eine wichtige Rolle zu



In der Tank-Simulation des Programmierteams Big Red Software lassen sich bis zu vier Panzer des britischen Challenger II-Modells nach Euren Kommandos durch texturegemappte und gouraudgeshadete Vektor-Landschaften tuckern. Auf einen in diesem Spiel unnötigen geschichtlichen Hintergrund wird ganz verzichtet, so daß wir uns in den 40 Missionen an allem nur erdenklichen Kriegsgerät sämtlicher großen Nationen auslassen können. Im Single-Player-Spiel klickt Ihr Euch zunächst Eure aus vier Mann bestehende Besatzung zusammen, um Euch daraufhin für einen der unterschiedlichen Kriegsschauplätze zu entscheiden. Von Wüsteneinsätzen unter sengender Sonne bis hin zum Kettenrasseln in der bitterkalten Tundra gibt es hier alle erdenklichen Spielformen von Missionen bei Tag und Nacht. Nachdem Ihr das knappe, aber informative Briefing vernommen habt, und Euch nicht gleich waghalsig mit flatternden Fahnen in die Schlacht begeben wollt, besteht die Möglichkeit, das Gelände vor dem Einsatz mit Helikopterkameras ausführlich zu erkunden. Die Ansichten im Vorbeiflug können beliebig herangezoomt werden. In Nachtmissionen zieht Ihr besser die Hilfe des hitzeempfindlichen Nachtsichtgerätes heran. Wollt Ihr Euch nicht alleine auf Eure Fähigkeiten verlassen, könnt Ihr per Tastendruck die Hilfe der Artillerie anfordern.



Im Multiplayer-Modus könnt Ihr ein dem Automaten-Klassiker "Battlezone" nachempfundenes Szenario spielen

Mit einem Nullmodemkabel, per Modem oder Netz entpuppt sich Domarks *Tank Commander* als herausforderndes Multi-Player-Spiel. Auch hier können vorab verschiedene Szenarios angewählt werden, darunter auch die farbenfrohe Drahtgittermodell-Grafik des Automatenklassikers "Battlezone". Leider erscheint *Tank Commander* ausschließlich auf CD-ROM. *fh*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

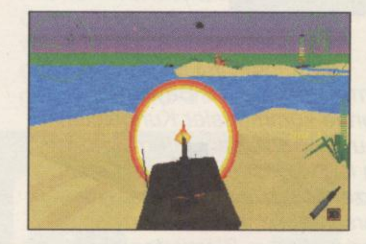
Hersteller: Big Red / Domark
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Netzfähig für 4 Spieler
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 66%
Sound: 62%
73%

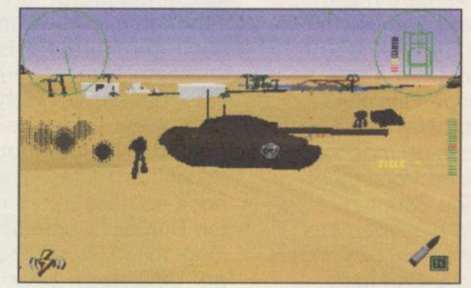
Gut

Domarks "Tank Commander" ist eine sehr actionlastige Panzersimulation, die sich nicht mit irgendwelchem unwichtigen Brimborium und an einer an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundstory aufhält, sondern gleich in medias res geht. Euer rollender Sarg steuert sich selbst mit der Tastatur ganz vorzüglich und unkompliziert, so daß Ihr Euch voll auf Euer Missionsziel konzentrieren könnt, ohne vorher der Panzerfahrschule der Bundeswehr einen Besuch abstatten zu müssen. Ganz ernstzunehmen ist "Tank Commander" nicht, daran hindern schon die gekauderwelschten Kommentare der Sprachausgabe in "Englischdeutsch" (Kostprobe: "Achtung, wir sind under Fire!"). Um Historientreue geht es hier jedoch eh' nicht, und da wirken die unfreiwillig komischen Kommentare sogar recht sympathisch erheiternd. Wahre Freude kommt im Mehrspielermodus auf ("Battlezone" lebt!), der Euch stundenlange hämische Unterhaltung garantiert. Wer kein Geschichtsfanatiker ist und Simulationen bevorzugt, die eher in die Arcade-Richtung tendieren (siehe "Comanche"), als sich in hochtechnischen Details zu verlieren, liegt bei "Tank Commander" goldrichtig.





Die F-Tasten sind mit verschiedenen Innen- und Außenansichten belegt



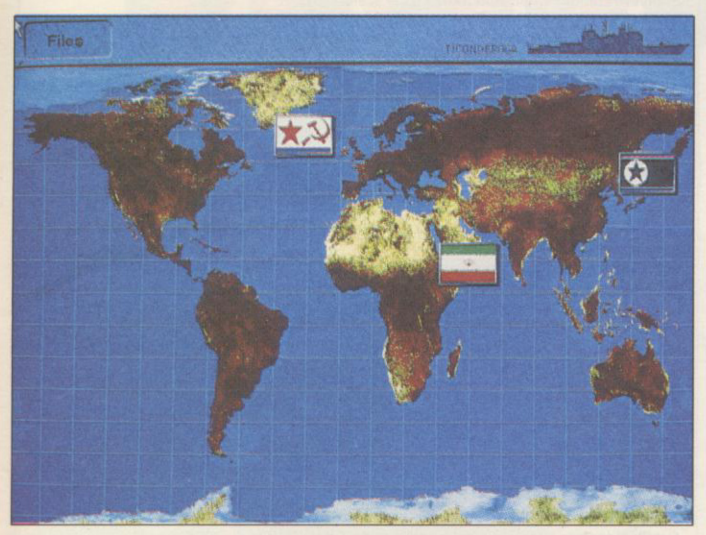
Die Außenansicht läßt sich mit Maus oder Joystick beliebig drehen und zoomen



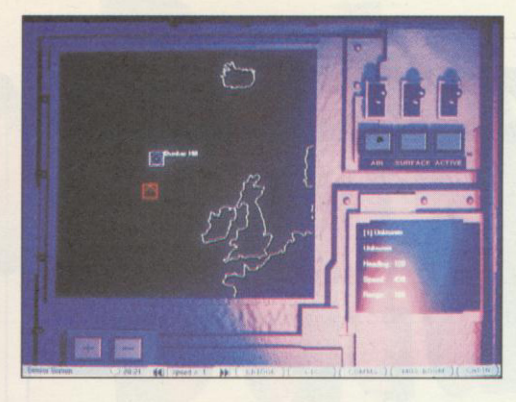
Dawn Of The Dead: Im Abendrot bezieht Euer "Challenger" hinter Bäumen Stellung

Kanonenboot-Politik

Ticonderoga



Ob Rußland, Iran oder Nordkorea: In Ticonderoga werden nachhaltig alte Feindbilder gepflegt



Der Feind ist rot: Auf unserem Radar werden alle Bewegungen durch NTDS-Symbole dargestellt

Vergleicht man Ticonderoga mit seinem direkten Konkurrenten Harpoon, wird es recht bald klar, welches das bessere Spiel ist. Schön, das Mindscape-Spiel hat einige nette Rendersequenzen, aber ansonsten bietet es nicht sehr viel an innovativem Game-Design. Irgendwie konnten sich die Jungs um Matthew Stibbe nicht ganz entscheiden, ob sie dieses Strategiespiel einigermaßen realistisch gestalten wollten oder einfach nach einem Grund suchten, Schiffe explodieren zu lassen oder gerenderte Raketen abzuschießen. An praktische Erleichterung hat aber wohl keiner gedacht. Der Spieler vermißt ein hilfreiches Tutorial ebensosehr wie ein Hiflsmenü während des Spiels. Wer gerne eine Schlacht durch "Learning by Doing" schlagen möchte, der kann das hier gerne tun. Ansonsten nervt das ziellose Herumprobieren gewaltig.

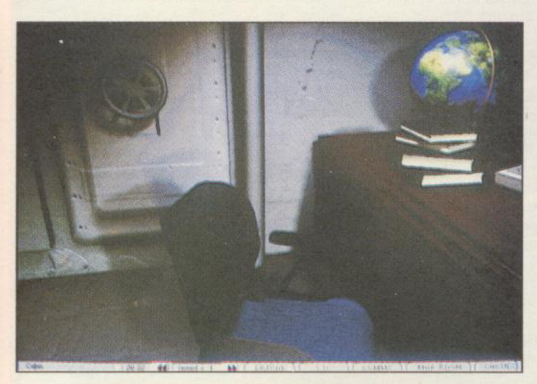
Geht so

Kapitäne haben es zuweilen schwerer, als es sich Landratten vorstellen. Besonders, wenn man keinen Krabbenkutter, sondern ein ausgewachsenes Kriegsschiff befehligt. Wohl und Wehe nicht nur der Besatzung, sondern unter Umständen der ganzen Welt, hängen davon ab, ob Ihr im richtigen Moment auch die richtige Entscheidung trefft. *Ticonderoga* bereitet Euch und alle anderen zukünftigen Kriegsschiffkommandanten darauf vor. Als Kapitän der Bunker Hill dürft Ihr Euch zunächst aussuchen, ob Ihr im Atlantik, dem Persischen Golf oder dem Westpazifik Euer Können unter Beweis stellt. Dabei sind die jeweils neun Missionen so unterschiedlich wie die Einsatzorte. Während Ihr Euch in der Nordsee mit wildgewordenen Russen herumschlagen müßt, warten vor der Iranischen Küste Tanker auf Geleitschutz. Den Nordkoreanern wiederum gelüstet es, Japan zu versenken. Zu Anfang jedes Einsatzes bekommt Ihr vom Command den genauen Einsatzbefehl. An ihn heißt es, sich beinahe sklavisch zu halten, dabei aber auf alle anderen Eventualitäten gefaßt sein. Lautet der Befehl zum Beispiel, direkt ein Ziel an der nordkoreanischen Küste anzusteuern, kann es sein, daß der Feind hinter Eurem Rücken etwas macht, was er nicht darf (in diesem Fall diverse japanische Basen mit einem Atombombenteppich zu überziehen). Deswegen ein Tip voran: Peilt erst einmal die Lage, bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt. Falls Euch dabei die Zeit zu lange dauern sollte, dürft Ihr in Zweierpotenz-Schritten den Zeitablauf beschleunigen.

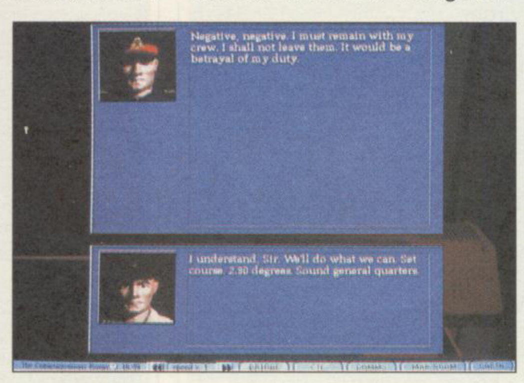
Alle Missionen werden über die Überwachungsfenster im CIC gesteuert. Da man aber nicht immer Lust hat, in den Bauch des Schiffes zu krabbeln, kann man die wichtigsten Bildschirme über die Short-Cut-Tasten 1-7 anwählen. Dabei ist der All-Contacts-Screen Euer wichtigstes Werkzeug. Hier bestimmt Ihr nicht nur den Kurs der Bunker Hill, sondern auch aller anderen Schiffe, die indirekt unter Eurem Befehl stehen. Dabei dient Euch zur Orientierung der berühmte NTDS-Code. Diese abstrakten Zeichen zeigen Euch an, ob es sich um Freund oder Feind, Flugzeug, Schiff oder U-Boot handelt. Incoming Missiles werden genauso dargestellt, wie diverse andere Bodenziele. Habt Ihr Euren Einsatz schließlich beendet, bekommt Ihr eine Prozentwertung und ein paar lobende Worte vom Chef des Marinekommandos.

Was anfangs wie eine abgespeckte Version von *Harpoon* wirkt, ist dann aber doch illustrativer als der Strategieklassiker. Neben den gerenderten Räumlichkeiten erscheinen zu gegebenen Anlässen kleine Animationssequenzen, in denen Schiffe versenkt, Flugzeuge abgeschossen und gegebenfalls kleine Seebestattungen vollzogen werden. Diese Sequenz könnt Ihr Euch übrigens nur dann anschauen, wenn Ihr selber auf den Meeresgrund geschickt werdet. *ps*





Schlichte Eleganz: Auch die Kapitänskajüte muß sich den beengten Verhältnissen anpassen



Jagd auf Roter Oktober: Ein russischer Kapitän versucht wieder einmal überzulaufen

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Auflage liegt je ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, und der Fa. Pearl Agency, 79426 Buggingen, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Brenda Garno (bg), Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Bitmap Brothers
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

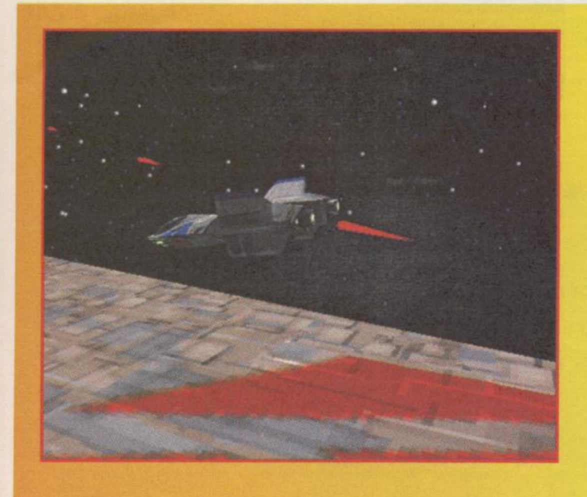
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.



Power-Data



Leserhitparade Platz 1: Sternenknaller Wing Commander liegt in Eurer Gunst wieder ganz oben.

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(4.)	Wing Commander 3
2.	(2.)	System Shock
3.	(10.)	U.F.O. - Enemy Unknown
4.	(1.)	TIE Fighter
5.	(9.)	Creature Shock
6.	(-)	Colonisation
7.	(7.)	Kyrandia 3
8.	(3.)	Das Schwarze Auge 2
9.	(5.)	Bundesliga Manager Hattrick
10.	(-)	Magic Carpet

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1.	(2.)	Der König der Löwen
2.	(5.)	Aladdin
3.	(1.)	Bundesliga Manager Hattrick
4.	(7.)	Hanse – Die Expedition
5.	(6.)	Sim City 2000
6.	(9.)	Aces Of the Deep
7.	(neu)	Nascar Racing
8.	(neu)	Colonization
9.	(neu)	Die Siedler
10.	(neu)	All New World Of Lemmings

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Wing Commander 3
2.	(2.)	King's Quest 7
3.	(4.)	Magic Carpet
4.	(neu)	Cyberia
5.	(7.)	Little Big Adventure
6.	(3.)	Rebel Assault
7.	(neu)	Wing Of Glory
8.	(9.)	Creature Shock
9.	(5.)	Aces Of The Deep
10.	(neu)	Nascar Racing

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum Februar '95

USK-Freigabe

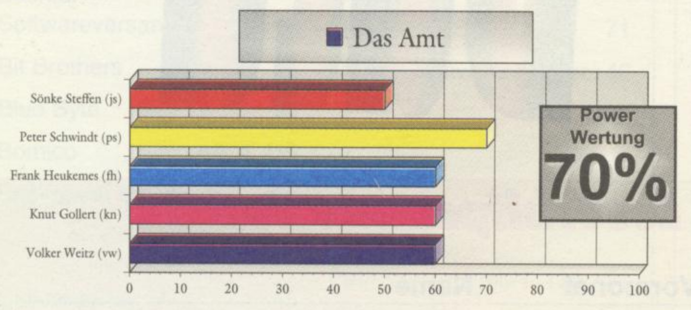
Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

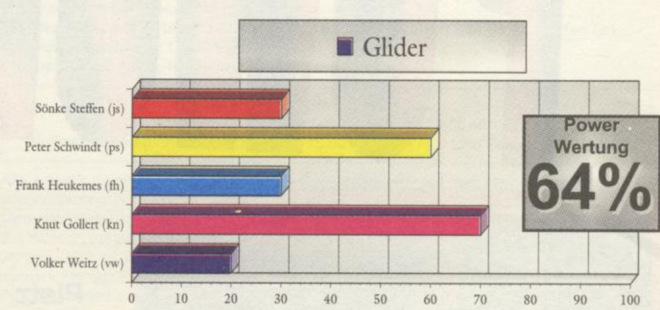
Spielename	Altersfreigabe
Interplay's Classic Classic	ohne Altersbeschränkung
Dark Forces	ab 18 Jahren
Big Red Adventure	ohne Altersbeschränkung
Hammer Of Gods	ab 12 Jahren
Pyrotechnica	ab 6 Jahren
Conspiracy	ab 12 Jahren
Blade Warrior	ab 12 Jahren
Sink Or Swim	ab 12 Jahren
Alien Olympics	ab 12 Jahren
Hugo	ohne Altesbeschränkung
SuperCarts	ab 6 Jahren
1942 Pacific Air War Gold	ab 12 Jahren
One Tribe	ohne Altersempfehlung
One World	ohne Altesbeschränkung
Panzer General	ab 16 Jahren

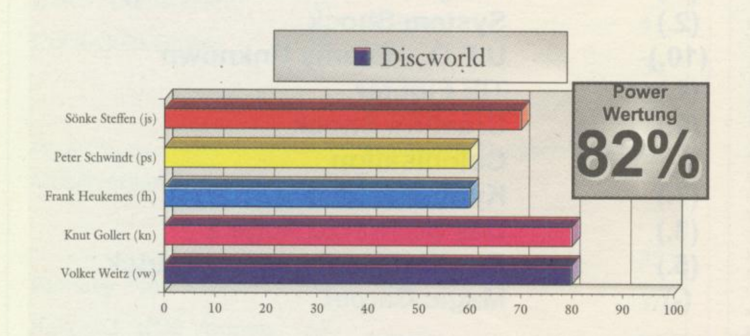


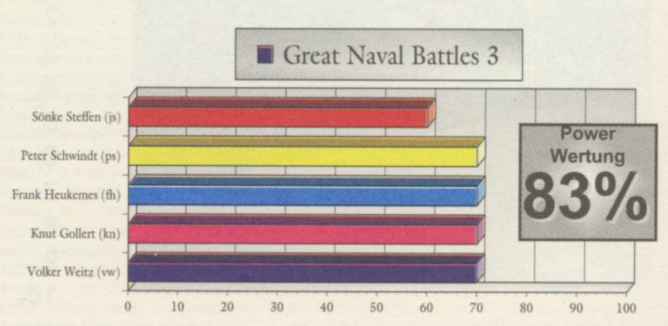
Sechs Stühle, eine Meinung?

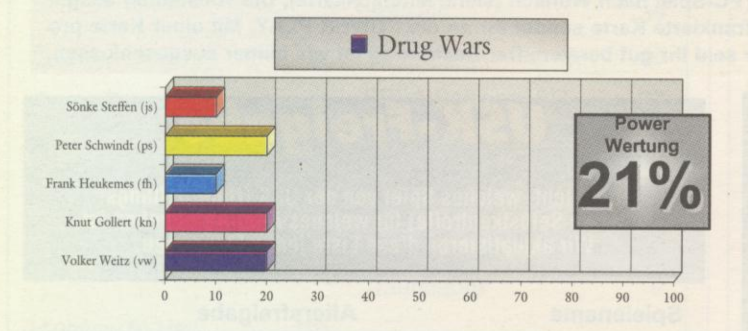
Die Balkendiagramme rechts neben den getesten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.

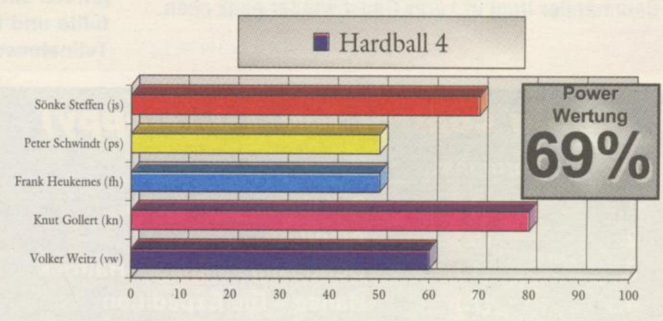


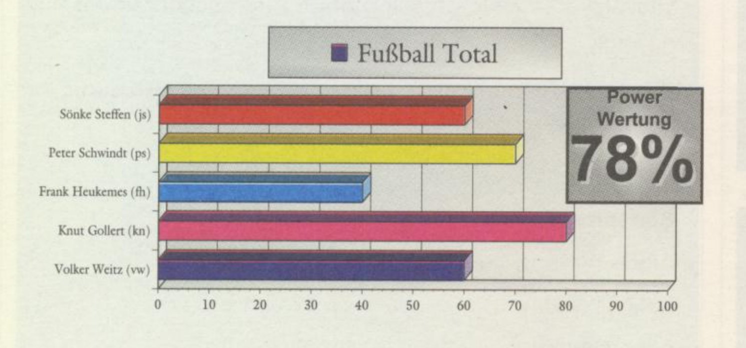


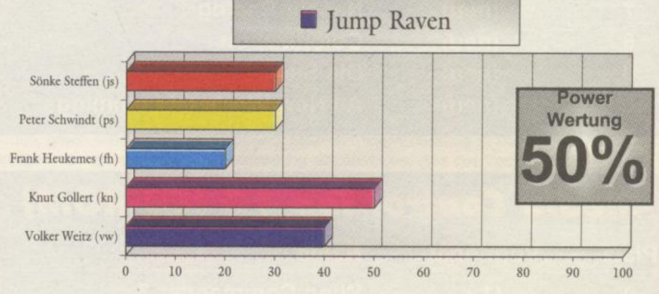


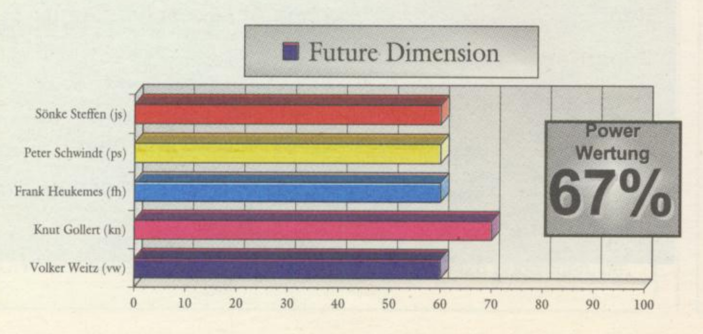


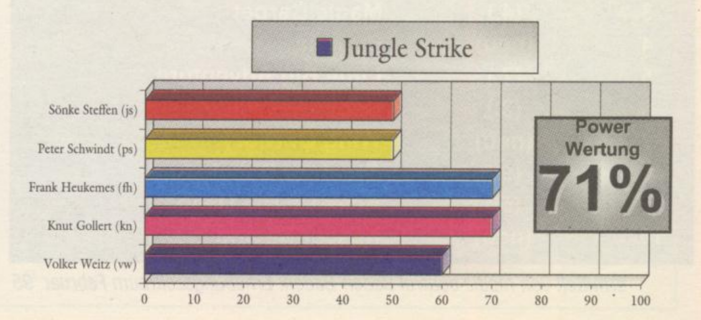


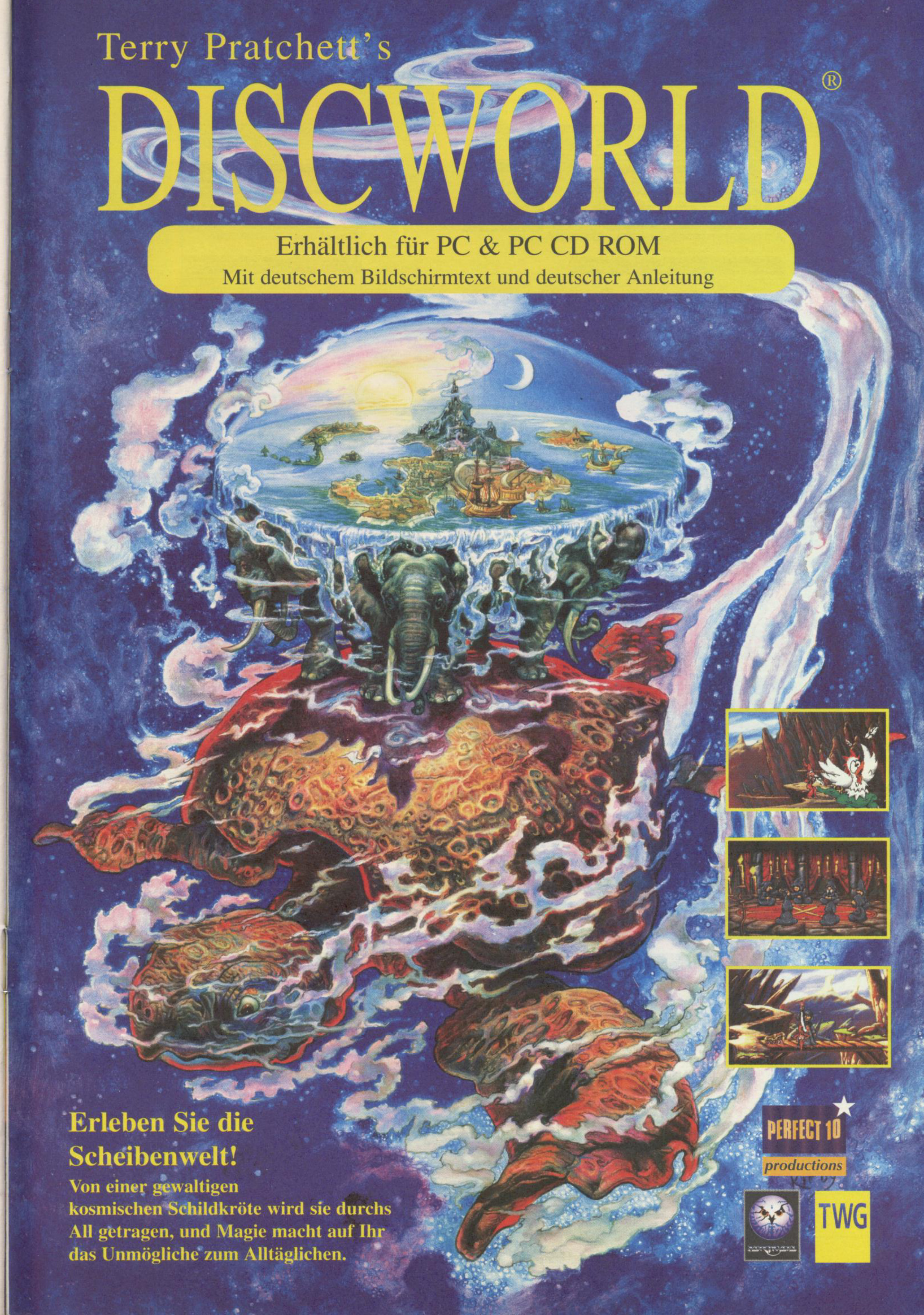






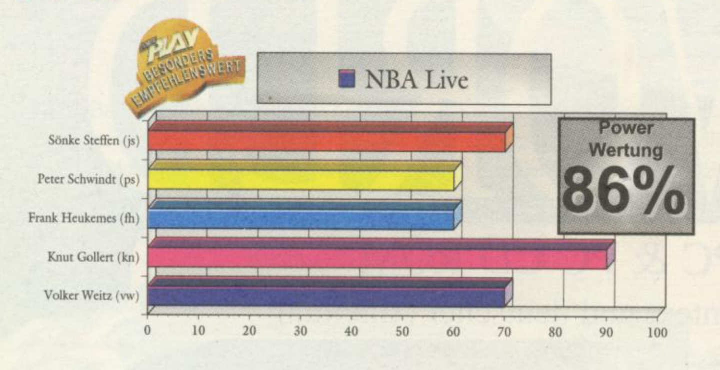




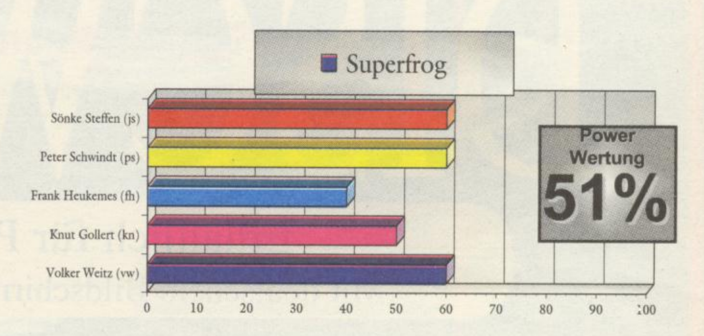


Terry Pratchett's
DISCWORLD®
Erhältlich für PC & PC CD ROM
Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung
Erleben Sie die Scheibenwelt!
Von einer gewaltigen kosmischen Schildkröte wird sie durchs All getragen, und Magie macht auf Ihr das Unmögliche zum Alltäglichen.
PERFECT 10 productions
TWG

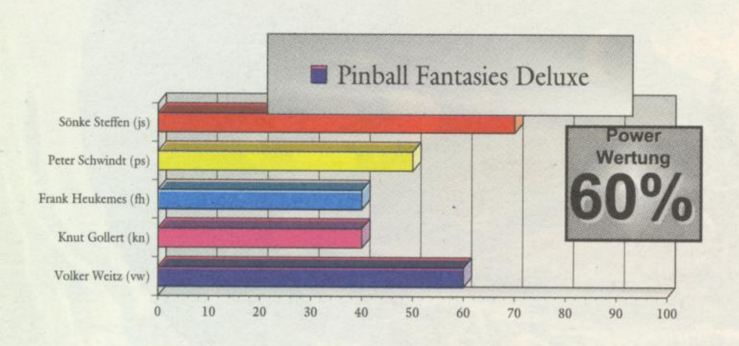
Power-Data



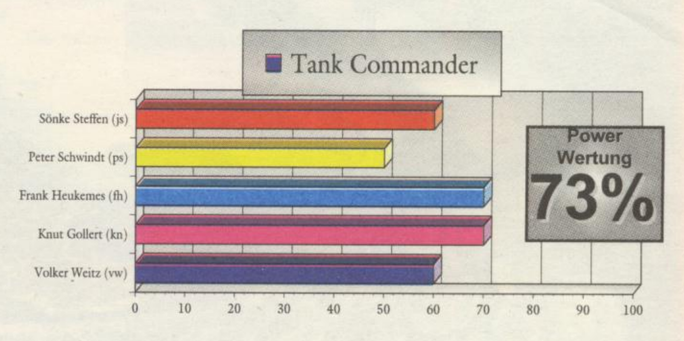
Power Play Besonders Empfehlenswert
NBA Live
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
86%



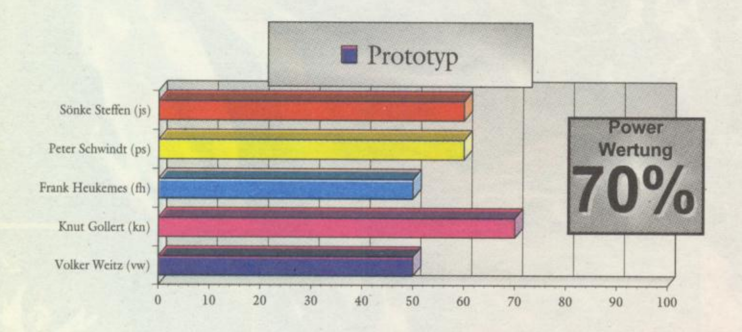
Superfrog
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
51%



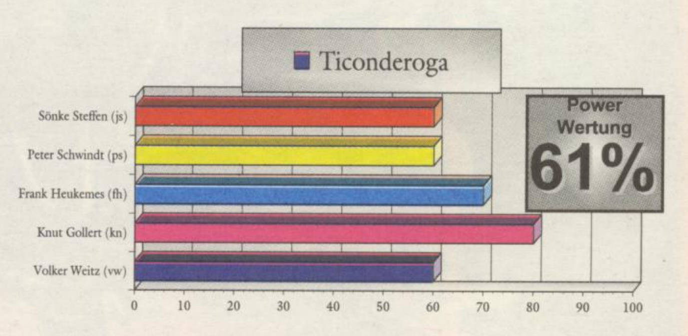
Pinball Fantasies Deluxe
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
60%



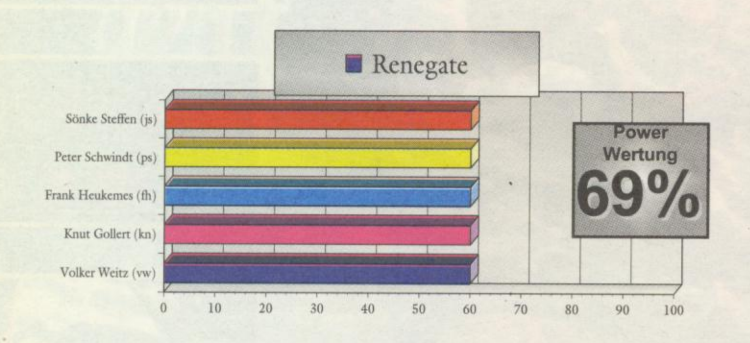
Tank Commander
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
73%



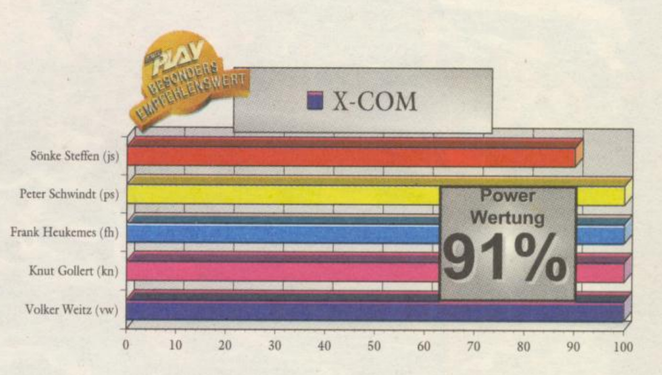
Prototyp
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
70%



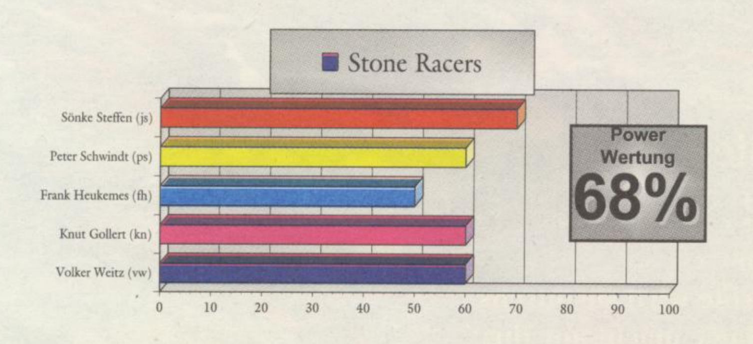
Ticonderoga
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
61%



Renegate
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
69%



Power Play Besonders Empfehlenswert
X-COM
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
91%



Stone Racers
Sönke Steffen (js)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Power Wertung
68%

BIING!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs
Sind Sie totkrank? - Hoffendlich BIING! im Schrank
Gebrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

Zusammensetzung
1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirniimplantatoide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmi - intolerancae-erroris i. Tr.

Anwendungsgebiete
Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzen, zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mittelschwere Hormonstörungen.

Gegenanzeichen
BIING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdarmgeschwüren oder bei krankhaft erhöhter Errötungsneigung. BIING! sollte nur nach Befragen des Arztes verwendet werden bei vorgeschädigter Niere oder in der Schwangerschaft, insbesondere in den letzten 9 Monaten.

Nebenwirkungen
Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; selten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfälle von Atemnot). Kann zum Exitus führen, falls es zusammen mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Daueranwendung kann es zum Biing!-Commander-Syndrom führen.

Wechselwirkungen mit anderen Mitteln
Pertoxide Amboleszenzen können über parallele Stektotyten neuronale Anti-Substiten provozieren. Daher niemals zusammen mit Aalen kochen.

Dosierung
Soweit nicht anders verordnet,

	Erwachsenen	Inder ab 16 Jahren
Einzeldosis	3-4 Stunden	2-3 Stunden
Tagesdosis	bis 10 Stunden	bis 6 Stunden

Art der Anwendung
Die Datenträger werden ohne Flüssigkeit und unzerkaut über den Computer eingenommen.
Hinweis: BIING! soll nach Ablauf des Verfalldatums nicht mehr angewendet werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

Darreichungsform
Schachteln mit 13 bis 19 Disketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13), Anstaltspackung mit kompaktem Disk-Rom. Mindestens haltbar bis: siehe Rückseite









Systemvorraussetzungen:
Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.
Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatible Maus.
CD-ROM: wie MS-DOS
Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel.05241 -34861 Fax. - 340275

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

	Menge	E-Preis	G-Preis
BIING! Amiga	_____	DM 119,95	__________
BIING! Amiga AGA	_____	DM 129,95	__________
BIING! MS-DOS 3,5"	_____	DM 119,95	__________
BIING! CD-ROM	_____	DM 99,95	__________
Gesamt:	_____		__________

Ich zahle per: O Nachnahme O Vorkasse
Nachnahme zzügl. 10,-DM, Vorkasse zzügl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzügl. DM 20,-

Vertrieb Schweiz:
Thali AG

Vertrieb Österreich:
Dynamic Systems

EXKLUSIV VON POWER PLAY

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



Das ist einmalig:

Mehr Spiele-Power von LucasArts zum Tiefstpreis. Unsere randvolle CD-ROM bietet außer der kompletten Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe, noch jede Menge Spitzen-Demos wie Dark Forces etc. Holen Sie sich ab 8. Juni 1995 Ihre CD-ROM-Player.

Fliegen Sie den Düsenjet Me 262, die mit Raketen bewaffnete Me 163 Komet, das unheimlich anmutende Go 229 Nurflügelflugzeug oder eines der beiden Jagdflugzeuge Me 109 und FW 190. Entscheiden Sie sich für die amerikanische Seite, dann haben Sie die Wahl zwischen drei legendären Flugzeugen: P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt und der B-17 Flying Fortress.

Bonus: Vier neue Missionen, vier neue Flugzeuge – nehmen Sie auch diese Herausforderung an?

Über zehn geniale Software-Demos für jeden Spielefreak

DESCENT ACTION



Lets Fetz: Wer ist der beste Descent-Spieler Deutschlands?

Interplays frecher 3D-Scroller kletterte bei uns locker in die oberen Wertungsränge. Grund genug, dem fixen Spiel einen Wettbewerb zu gönnen und Euch eine echte Herausforderung zu bieten: Wir suchen den besten "Descent"-Spieler Deutschlands. Habt Ihr Euch bei uns in die oberen Magazincharts gespielt, dann tretet Ihr zu den Endausscheidungen in vielen deutschen Großstädten an.

Als Preise winken eine Reise zur Winter CES in Las Vegas - Der Traum eines jeden Spielers -, Virtual Reality Helme oder eine Reise ins Londoner Funland, der angesagtesten Spielhalle in Europa. Zusätzlich gibts T-Shirts, Mousepads und jede Menge CDs.

Außerdem habt Ihr die Möglichkeit in 25 großen Märkten in Deutschland, unter anderem bei

- Karstadt/Hertie
- Kaufhof/Horten
- Mediamarkt
- Saturn
- PRO-Märkte

an "Descent" Wettbewerben teilzunehmen.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Bomico und Pearl Agency sucht POWER PLAY den besten "Descent" Spieler Deutschlands. Den Gewinnern winken tolle Reisen nach Las Vegas und London

Spielregeln

Wie funktionierts? Ganz einfach. Ihr spielt die ersten 6 Level von Descent komplett durch. Das könnt Ihr übrigens auch mit der kostenlosen Shareware-Version, die Ihr bei Bomico anfordern könnt, tun. Hier dazu noch einmal die Adresse:

BOMICO
Stichwort: Descent-Demo
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Sobald Ihr in das 7. Level kommt, brecht Ihr das Spiel mit "ESC" ab und speichert den Spielstand in die Highscore-Liste. Dann geht Ihr zurück ins Dos, kopiert dort die Datei "Descent.HI" auf Diskette und schickt sie an die POWER PLAY. Aus der Datei sind Punktzahl, benötigte Zeit und Level ersichtlich. Derjenige, der die 6 Level in der kürzesten Zeit durchgespielt hat, gewinnt. Bei Zeitgleichheit entscheidet die Punktzahl. Ganz wichtig: Auch auf der Diskette muß unbedingt Euer Name und Absender stehen.

Die Diskette mit Eurer persöhnlichen Highscore-Liste schickt Ihr spätestens bis zum 31. Mai 1995 an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Stichwort: Klik & Play
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München





Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Interview Die USK

Seit ihrer Gründung gibt es kaum eine andere Institution, die eine so kontroverse Resonanz im PC-Spiele-Bereich auslöste wie die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle mit Sitz in Berlin. Doch nur die wenigsten wissen, wer sie ist und wie sie arbeitet. POWER PLAY sprach mit Thomas Dlugaiczyk von der USK.

POWER PLAY: *Eine Frage vorab: Wann wurde die USK gegründet und was war der Anlaß?*

Thomas Dlugaiczyk: Der Vertrag zur Gründung der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) wurde am 3. September 1994 geschlossen. Die beiden Vertragspartner, der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands), vertreten durch seinen Vorsitzenden Jürgen Goeldner, und der anerkannte Träger der freien Jugendhilfe, der Förderverein der Jugend- und Sozialarbeit e.V., vertreten durch seinen Geschäftsführer Dr. Klaus Spieler, unterschrieben das Vertragswerk unter reger Anteilnahme der fachinteressierten Öffentlichkeit und unter Schirmherrschaft von Thomas Krüger, damals Jugendsenator von Berlin.

POWER PLAY: *Von wem werden die Spiele eigentlich getestet?*

Thomas Dlugaiczyk: Jeweils durch Gremien von drei Gutachterinnen und Gutachtern. Es gibt, mit der Bestätigung der Gutachterliste durch den Beirat am 22.2.95, nunmehr 23 Gutachterinnen (30%) und Gutachter (70%) bei der USK. Sie sind Erzieherinnen, Heilpädagoginnen und -pädagogen, Soziologen, Sozialpsychologen, Journalistinnen und Redakteure, Sozialwissenschaftler und Erziehungstheoretikerinnen. Zwei Kriterien sind für die Gutachtertätigkeit ausschlaggebend: 1. dürfen die Betreffenden nicht in der Hard- oder Softwareindustrie beschäftigt sein, 2. sollten sie sowohl über Erfahrungen aus der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen als auch über Kompetenzen im Hinblick auf das Medium Computer verfügen. Die Gutachter werden durch den Fachbereich der USK, Frau Christine Schulz betreut.

POWER PLAY: *Und die Spiele werden alle durchgespielt?*

Thomas Dlugaiczyk: Ein Schachspiel wird nicht "durchgespielt", aber ein komplexes Adventure zum Beispiel. Die Gutachter und Mitarbeiter der USK haben eine Prüfstrategie entwickelt und verfügen nach einem Jahr Tätigkeit mit 300 Computer- und Videospielen sowie Software aus dem Bereichen Infotainment und Edutainment über ein großes Wissen und Erfahrungen bei der Überprüfung von interaktiven Medien in bezug auf Jugendschutz. Der Prüfaufwand pro Titel ist sehr unterschiedlich und der Aufwand ist bedeutend größer als bei vergleichbaren Film- oder Videoprüfungen. Ohne Spielhilfen (Cheats usw.) und eine umfangreiche fachliche Vorbereitung werden Titel durch die Gutachter nicht akzeptiert.

Trotzdem beträgt bei komplexen Spielen der Zeitaufwand durch alle Beteiligten (Vorbereitung, Sichtung, Prüfung) bis zu 20 Stunden. Das ist auch nur durch viel persönliches Engagement möglich. Aufzeichnungen von Spielen durch Hersteller werden *nicht* zur Prüfung hinzugezogen.

POWER PLAY: *Was hat mehr Einfluß auf die Bewertung: Sex, Gewalt oder Volksverhetzung?*

Thomas Dlugaiczyk: Die Prüfung durch die USK entspricht dem Standard des Jugendschutzes in Deutschland und genügt damit nur sekundär, wie auch die Entscheidungen der FSK, pädagogischen Kriterien. Verkürzt formuliert: Nur darüber wird entschieden, von welchem Alter an durch den Konsum dieses Mediums keine seelischen Schädigung zu erwarten ist.

In diesem Zusammenhang ist auch der Begriff "geeignet ab" zu sehen. Die USK stuft wie in den Jugendschutzbestimmungen die Programme für die Altersstufen "ohne Altersbeschränkung", sechs, zwölf, sechzehn, und "nicht unter 18 Jahren" ein.

Folgende Software darf durch die USK überhaupt nicht gekennzeichnet werden:

➤ Software, die extreme Gewalt in ihren physischen, psychischen und sozialen Erscheinungsformen als allgemeingültiges und probates Handlungskonzept darstellt oder auf andere Weise Gewalt verherrlicht oder verharmlost;

➤ Software, die über pornographische Darstellungen gemäß Paragraph 184 Strafgesetzbuch hinaus sexuelle Darstellungen enthält, die a) physische und sonstige Gewalt zur Durchsetzung sexueller Interessen befürwortet und b) Vergewaltigung als lustvoll für das oder die Opfer erscheinen läßt.

➤ Software, die den Krieg verherrlicht, der als heldenhaftes Abenteuer zur Bewährung besonderen Mutes dargestellt wird;

➤ Software, die zum Rassenhaß oder zum Haß gegen Personen, Personengruppen oder Minderheiten aufstachelt.

In diesem Zusammenhang sind Sex, Gewalt und Volksverhetzung strafrechtlich relevante Sachen und haben auf die Prüfpraxis die gleiche Auswirkung: Solche Titel dürfen überhaupt keine Einstufung erhalten.

POWER PLAY: *Wer entscheidet denn letztendlich über die Einstufung?*

Thomas Dlugaiczyk: Über die Alterseinstufung der einzelnen Prüfobjekte entscheiden ausschließlich die Gutachter der USK.

Wir selbst, Christine Schulz und ich, sind zwei von 150 Mitarbeiter des gemeinnützigen Trägers, dem Förderverein der Jugend- und Sozialarbeit e.V. und unterstehen dem geschäftsführenden Vorstand des Vereins, Dr. Spieler. Die USK ist eine Einrichtung des Trägers.

POWER PLAY: *Wie kommen die zum Teil unverständlichen Einstufungen der letzten Zeit zustande?*

Thomas Dlugaiczyk: Bei allen Gutachterentscheidungen, übrigens auch aller anderen Selbstkontrollorganisationen (FSK Wiesbaden für Film und Videos, FSF Berlin für privates Fernsehen, ASK für Automatenspiele) gibt es Abweichungen in den Entscheidungen der Gutachtergremien.

Darüber hinaus bedeuten diese Entscheidungen immer ein Abwägen zwischen den Grundrechten Meinungs- und Informatiionsfreiheit, Freiheit der Kunst und deren Einschränkungen, dem Jugendschutz und den Persönlichkeitsrechten. Das ist immer zu beachten.

POWER PLAY: *Wie groß ist der Einfluß der USK auf das Bestellverhalten der Händler?*

Thomas Dlugaiczyk: In der Beziehung haben wir keine Informationen. In unserem Sinne ist alles, was zu einer Aufklärung der Nutzer der interaktiven Medien führt und dazu beiträgt, daß Kinder und Jugendliche durch den Konsum von entsprechender Software nicht gefährdet werden.

POWER PLAY: *Läuft man denn nicht Gefahr, daß die Grenzen zwischen dem Schutz der Jugend und einer Zensur durch wirtschaftlichen Druck verwischen?*

Thomas Dlugaiczyk: Die USK ist bereit und in der Lage, die Aufgabe einer Freiwilligen Selbstkontrolle für interaktive Medien zu übernehmen. Dazu gehört:

➤ Jugendschutz im Bereich der interaktiven Medien öffentlich und transparent zu gestalten;

➤ zwischen Wirtschaft, Öffentlichkeit und Jugendhilfe bei der Gestaltung des Jugendschutzes in diesem Medienbereich zu vermitteln;

➤ stärker auf die Aufklärung der Öffentlichkeit, als auf eine Ausweitung der Verbotspraxis des Jugendschutz zu setzen.

POWER PLAY: *Sollte die Altersfreigabe – so fern sie schon nötig ist – nicht über staatliche Stellen laufen?*

Thomas Dlugaiczyk Die Rechtsproblematik ist sehr kompliziert. Nach Ansicht von Fachleuten kann das Jugendschutzgesetz bei seiner letzten Novellierung 1985 interaktive Medien in der heutigen Form nicht gemeint haben.

Zum damaligen Zeitpunkt tauchten die ersten "C64" in den Familien auf. Auf der anderen Seite hat unsere Arbeit gezeigt, daß Computer- und Videospiele durchaus Inhalte haben, die – geltende Maßstäbe angelegt – Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung gefährden könnten. Auch in der Öffentlichkeit besteht der Wunsch nach Orientierungshilfen im Dschungel der "interaktiven" Medien, allerdings nicht explizit nach einer gesetzlichen Regelung.

1. Es wird immer deutlicher, daß die interaktiven Medien kaum mit Video oder Film vergleichbar sind. Ein Beispiel: Wing Commander III verfügt zwar über 3 Stunden Videosequenzen (die Dauer kommt auch nur wegen der Alternativsequenzen zusammen), diese muß sich der Nutzer aber nicht anschauen. Er kann auch nur Missionen fliegen. Eine sichere Unterscheidung läßt sich im Moment nur zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Medien finden.

2. Gesetzt den Fall, CDs müssen in Zukunft durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft geprüft werden, muß dann eine Zeitschrift auf CD mit Videosequenzen eingereicht werden? Werden Computerspiele prüfpflichtig, muß dann ein Schachspiel auf einer CD geprüft werden? In diesem Fall droht nach Ansicht vieler Juristen ein rechtliches Chaos. Auch das Argument, Film und Interaktivmedien gehen wirtschaftlich international immer mehr zusammen, ist problematisch. Da zum Beispiel der TIME WARNER Konzern auch Zeitschriften vertreibt, müßten auch diese zukünftig in Deutschland geprüft werden? Es sind also zunächst noch viele Fragen zu klären.

3. Es werden alle Medien in Zukunft mehr und mehr "frei Haus" geliefert (Versand, Datenautobahnen etc.). Besonders betrifft das Computer- und Videospiele, aber auch Infotainment- und Edutainmentsoftware.

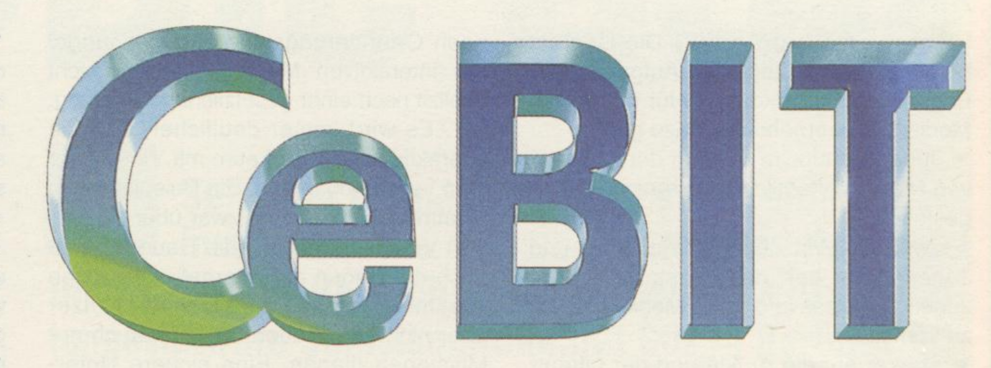
Hier kann ein Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit nicht mehr umfassend funktionieren. Der Datenträger wird unwesentlicher, bedeutsamer hingegen ist, wie und wo die Informationen interaktiver Medien bezogen und genutzt werden. Software kann man nicht mehrt "anfassen".

4. Die Anbieter dieser Informationen können überall auf diesem Planeten sitzen, müssen es aber nicht im Geltungsbereich des des deutschen Jugendschutzgesetzes.

POWER PLAY: *Eine letzte Frage: Von wem wird die Arbeit der USK letztendlich kontrolliert?*

Thomas Dlugaiczyk: Zunächst von der Öffentlichkeit, Ihre kritischen Fragen beweisen das. Weiterhin wird die Arbeit der USK von einem Beirat kontrolliert.

POWER PLAY: *Herr Dlugaiczyk, wir danken Ihnen recht herzlich für dieses Interview.* *ps*



Das Jahr '95 ist das Jahr der Jubiläums-CeBit: Genau zehn Jahre gibt es die Messe schon, die ursprünglich aus der im April stattfindenden Hannoverschen Industriemesse hervorging.

Vor 10 Jahren waren die Computer noch komplett in Halle 1 des Messegeländes gepfercht. Heute wäre das undenkbar, denn dieses Jahr haben sich sage und schreibe eine Viertel Million Menschen durch die Hallen gequetscht. In der Pressemitteilung der Messegesellschaft, die jede Redaktion auf Wunsch zugeschickt bekommt, liest man etwas von einer "hervorragenden Besucherstruktur". Übersetzt ins Deutsche und in die Praxis übertragen, gab es also noch mehr Souvenir-, Visitenkarten-, Plastiktaschen- und Anstecknadeljäger.

Trotz überall sichtbarer zufriedener Gesichter hat man allerdings eines vermißt: eine Messe-Sensation. Sicher, es gab überall verstreut in jeder Halle Interessantes zu entdecken. Aber die alles an die Wand drückende überdimensionale und computerrevolutionierende Neuerung hat man vergebens gesucht. Die diesjährige Jubiläums-Messe war die Messe der vielen kleinen Nettigkeiten.

Grafikkarten

Eine "echte" Grafikkarte, also ein Board, das sich ausschließlich um die schnöde Darstellung von Grafiken kümmert, hat man auf der Messe fast vergebens gesucht. Alle neueren Karten werden ganz im Zeichen von "Multimedia" vermarktet, beschleunigte AVI-Filmdarstellung gehört grundsätzlich mit zum guten Ton.

So auch **ATIs** neue Hight-End-Version der **Graphics Pro Turbo**. Sie stellt Auflösungen von 1600 x 1200 Pixel mit einer Farbtiefe von 65536 Farben (16 Bit) dar und das Ganze, den richtigen Monitor vorausgesetzt, auch noch mit 75 Hz. Möglich wird das mittels 4 MByte VRAM auf der als VLB- oder PCI-Version erhältlichen Karte. Die Leistung hat natürlich seinen Preis, so daß man rund 1300 Mark für das Kärtchen auf den Tisch blättern muß. In Sachen Spiele-Grafikchips ist ATI übrigens nicht untätig. So sind von der Firma verschiedene Entwicklungsteams ins Leben gerufen worden. 3D-Grafikchips und allgemeine Spiele-Chips sind angeblich schon entworfen. Sichergestellt werden soll auch, daß Windows 95 eine entsprechende Spielunterstützung erfährt.

Basierend auf dem Grafikchip Vision868 der Firma S3 stellt die Aachener Firma **Elsa** die Grafikkarte **WINNER 1000AVI** ausschließlich als PCI-Version vor. Mit 2 MByte DRAM kann die Karte bis zu einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixel in 256 Farben und mit 75 Hz darstellen. True-Color ist bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Pixel möglich. Interessant ist die Karte laut Hersteller vor allem durch ihre bildschirmfüllende AVI-Abspielfähigkeiten. Ein eher normales und preiswertes Board ist die **WINNER 1000TRIO**, die mit 1 MByte RAM unter 300 Mark kosten soll. Anspruchsvoll wird es dann wieder bei der **WINNER 2000 PRO/X**, einer Karte mit wahlweise 2 oder 4 MByte RAM. Mit dem höchsten Speicherausbau ist auch diese Karte in der Lage, 1600 x 1280 Pixel bei 80 Hz darzustellen. Den Vogel schoß die Firma aber mit der **GLoria**-Karte ab, die mehr Video-RAM als so mancher Heim-PC besitzt: Mit satten 8 MByte VRAM in Kombination mit zusätzlichen 8 MByte DRAM ist diese Karte maximal bestückt. Das beschert dem gut betuchten Käufer bei einer Auflösung von 1600 x 1280 Pixel eine flimmerfreie True-Color-Darstellung. Weitere Informationen zu verschiedenen Versionen und Preise werden einem interessierten und nicht Herzinfarkt-gefährdeten Kunden auf Anfrage mitgeteilt.

Normalerweise eher im Video-Sektor angesiedelt ist die Firma **Fast**, die mit der **PCI-Video**-Karte einen Grafikbeschleuniger speziell für Video-Filme im AVI-Format vorstellt (999 Mark). Sie stellt mittels eines ET-4000-W32P-Chips bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel True-Color dar. Zusatz-Boards für einen Motion-JPEG-Kompression (M-JPEG) und für das Abspielen von MPEG-Filmen sind in Vorbereitung.

Wenig Neues gab es dagegen auf dem Stand der Firma **Matrox** zu sehen. Gerüchteweise kocht die Firma zwar an einem neuen "Hammer"-Produkt, genaueres war jedoch noch nicht zu erfahren. So wurden die beiden bekannten Karten **Impression Plus** und **Impression Lite** gezeigt, die nach wie vor Menschenmengen durch ihre beindruckenden 3D-Grafik-Animationen angezogen.

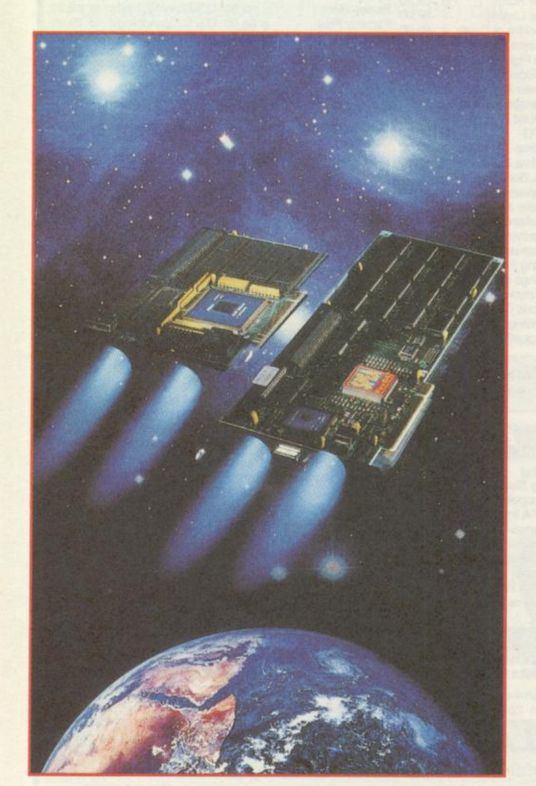
Bei **Miro** wurde man alle zehn Minuten durch ein zwerchfellerschütterndes Dröhnen aus den Socken gehoben. Die Firma demonstrierte in einer Vorführkabine einen Computer-Animations-Clip eines Weltraumfluges, der mit entsprechenden Sounds untermalt wurde. Todesmutige durften den Clip in einem hydraulischen Sessel mitfliegen, der jeden Galaxy-Force-Automaten vor Neid erblassen ließ. Leicht schwindelig torkelte man anschließend an den verschiedenen Grafikprodukten vorbei. So gab es zwei recht preiswerte Grafikkarten mit den Bezeichnungen **miroCRYSTAL 12SD** und **miro CRYSTAL 20SD**. Die 12SD-Karte kostet 199 Mark, ist mit 1 MByte DRAM bestückt und ist der Nachfolger der **miroCRYSTAL 10SD**. Dementsprechend ist die 22SD-Karte (399 Mark, 2 MByte DRAM) der Nachfolger der **miro CRYSTAL 20 SD**. Beide Karten basieren auf dem Trio-Chip von S3. Während die kleine Karte eine True-Color-Darstellung nur bei 640 x 480 Punkten und 60 Hz hinbekommt, ist das bei der großen Karte auch bei 800 x 600 und 70 Hz drin. Mit dem Vision968-Chip arbeitet die

Die "V7 Mirage P-64" von Elsa gibt es mit 1 und 2 MByte DRAM. Sie arbeitet mit dem Vision868-Chip von S3.

miroVIDEO 40SV ergo (1499 Mark), die über 4 MByte VRAM verfügt, und damit noch bis zu einer Auflösung von 1280 x 1024 True-Color darstellen kann. Die Karte eignet sich auch, wie der Name schon sagt, für die beschleunigte Videodarstellung von AVI-Filmen.

Auch der zweite große deutsche Grafikkarten-Hersteller war natürlich auf der Messe präsent. Die Firma **Spea** stellte vier neue Grafikkarten vor. Am bezahlbaren oberen Leistungsende stellt die Firma die **V7 Mercury P-64 V** vor, die es in einer Variante mit 2 und mit 4 MByte VRAM gibt. Die Karte basiert wieder auf dem Vision986 von S3 (irgendwo haben wir das doch schon einmal gesehen). Mit 2 MByte RAM stellt sie bei 800 x 600 Pixel True-Color dar, mit 4 MByte ist das auch bei 1280 x 1024 Pixel möglich. Die **V7 Mirage P-64 V** gibt es dagegen mit 1 oder 2 MByte DRAM. Entsprechend bescheidener sind die Auflösungen mit 6400 x 480 bei True-Color und 1 MByte beziehungsweise 800 x 600 in True-Color bei 2 MByte. Auf dieser Karte arbeitet der Vision868-Chip von S3. Am unteren Preisende stellt Spea die **V7 Vega Video** vor, die mit dem Grafik-Chip ALG2302 in Verbindung mit dem Video-Beschleuniger ALG1301 von Avance arbeitet. Preise der Karten: Mercury (4 MByte): 949 Mark, Mirage (2 MByte): 469 Mark, Vega Video: rund 219 Mark.

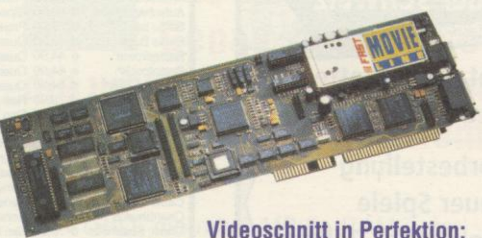
Außer Konkurrenz (zumindestens preislich) gab es das Board **Fire GL** zu bestaunen, das speziell für 3D-Grafiken ausgelegt ist. Das Board bedient sich gleich zweier Grafikprozessoren: einem Vision968-Chip von S3 (8 MByte VRAM) und dem "GLINT 300SX"-Chip von 3Dlabs (4 MByte DRAM). Für alle Grafikfans und die, die es irgendwann werden wol-len der Preis: schlappe 5000 Mark.



Grafikgeschoß: Speas "Fire GL"-Board hat zwei Prozessoren für schnelle 3D-Grafiken

Videokarten

Nachdem JPEG-Chips zu haben waren, rollte auf den PC-Besitzer eine Lawine von Video-Kompressions-Boards zu. Hintergedanke: Hobbymäßiger Videoschnitt und Produktion von eigenen AVI-Filmen.



Videoschnitt in Perfektion: Die "Movie Machine II" von Fast.

So bietet die Firma **Fast** drei Karten für die Videodigitalisierung und die Verarbeitung an. Die **Movie Machine II** ist zunächst ein Echtzeit-Videomischer für FBAS- und S-VHS-Signale, kann Grafiken und Titel einblenden, schneidet wie jede gute Frame-Grabber-Karte auch einzelne Bilder heraus und ist zudem mit einem TV-Tuner und einen Videotext-Decoder ausgerüstet. Aufgebohrt werden kann das Board mit einem Motion-JPEG-Kompressor und einem MPEG-Decoder. Mit ersterem werden Filme für den Videoschnitt aufgezeichnet, letzterer spielt Filme im MPEG-Format wieder ab. Die Karte kostet 999 Mark, die Aufsteck-Boards je nach Ausstattung zwischen 500 und 800 Mark. Ausschließlich für das Aufzeichnen von Videos im FBAS- und S-VHS-Format ist dagegen die **FPS-60**-Karte gedacht (999 Mark). Auch für diese gibt es einen Option für das Abspielen vom MPEG-Filmen (500 bis 600 Mark).

Nach dem Erfolg und der hervorragenden Qualität der Video-Boards von **Miro** mußte natürlich ein Nachfolger ran. Die **miroVIDEO DC20 pro** gibt es ausschließlich als PCI-Version, wobei die Karte die Video-Standards PAL und NTSC verdaut und FBAS- und S-VHS-Eingänge und Ausgänge besitzt. Dank eines JPEG-Chips von Philips soll die Kompression nochmals gegenüber dem Vorgänger verbessert worden sein. Ebenso professionell ist der Preis der Karte: 2799 Mark.

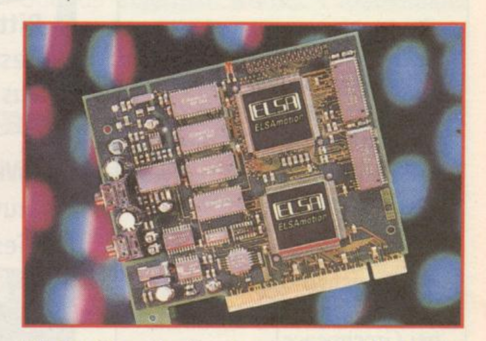
Die Videokarte der Firma **Spea**, die **Crunch It**, verfolgt das gleiche Ziel, allerdings zu einem humaneren Preis von 849 Mark. Die ISA-Karte ist ebenfalls in der Lage, Videofilme per Motion-JPEG zu komprimieren und auf der Festplatte abzulegen (FBAS und S-VHS).

MPEG

Wie schon angedeutet, drehte sich auf der CeBIT grafikmäßig so ziemlich alles um MPEG. Fast alle namenhafte Hersteller hatten MPEG-Decoderkarten oder entsprechende Software-Decoder im Angebot oder kurz vor der Auslieferung.

Die Firma **Elsa** bietet mit der Software **Pixelshrink** für den Preis von 448 Mark sogar einen Software-Encoder für die Produktion von MPEG-Filmen an. Wegen des unglaublichen Rechenaufwandes sollten sich hieran aber nur schnellste Pentium-Geschütze wagen. Zum Dekomprimieren von MPEG-Filmen ist das PCI-Board **ELSAmotion** geeignet, das weder eine Grafik-Hardware für die Darstellung noch über einen Feature-Connector verfügt. Die Karte benutzt stattdessen die "DCI" genannte Technologie, um die entkomprimierten MPEG-Grafikdaten an eine ebenfalls über DCI verfügende Grafikkarte auf dem PCI-Bus zu schicken. Die Karte ist ab der CeBIT erhältlich und kostet 498 Mark.

Wie üblich bei **Miro**, läßt sich die Firma nicht lumpen, wenn es um neue Produkte geht und stellte gleich vier neue Boards vor. Die kleinste der Karten, die **miroVIDEO 12 PD** (299 Mark), gibt es mit 1 und 2 MByte RAM und stellte Grafiken in der kleinen Ausbaustufe bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel in 256 Farben dar. Sie eignet sich dank des ProMotion-Prozessors für alle Arten beschleunigter Video-Ausgabe. In einen ähnliche Richtung gehen die Karten **miroVIDEO 20SD** (449 Mark) und **miroVIDEO 20SV** (649



Die "ELSAmotion" entkomprimiert MPEG-Filme. Per DCI wird das ganze angezeigt.

Mark), die mit den S3-Grafikchips Vision868 und Vision968 arbeiten und jeweils über 2 MByte DRAM beziehungsweise VRAM verfügen. Die Grafikdarstellung reicht bei diesen bis 1408 x 1024 Pixel in 256 Farben bei 85 Hz. Alle drei Karten eignen sich für die beschleunigte Darstellung von Video-Filmen und bei allen dreien wird der MPEG-Softwaredecoder der Firma Xing mitgeliefert.

Eine kleine Sensation gab es in Sachen MPEG auf dem Stand von **Orchid**. Die Firma bringt mit der **Kelvin MPEG** (749 Mark) nicht nur einen Hardware-Decoder

JETZT NEU

Bücher mit Diskette

Systemvoraussetzung:
IBM-kompatibler PC, 2 MB freier Festplattenspeicher,
500 kB freier Arbeitsspeicher

Zeit und Nerven sparen



Briefverkehr mit Behörden, Versicherungen, ... Reklamationen Anträge, Mahnungen, Kündigungen, ... Exakte, praxisgerechte Anleitungen und Vorgehensweise für Ihren Schriftverkehr. Hilfestellung und Fallbeispiele. Tips und Musterbriefe, die bares Geld bringen können.

Mit 3,5" Diskette
und 152 Seiten

DM 29,80

Auf der Diskette
Über 300 rechtssichere Musterbriefe für den Privatbereich, sofort und immer einsetzbar. Name und Adresse einfügen und abschicken.

Im Handumdrehen Verträge ohne Formfehler



Autokauf, Handwerkerverträge, Schenkungen, Familien-Erbrecht, Dahrlehen, Vollmachten, ... Erläuterungen und Fallbeispiele, Hintergründe, Fristen und Vorgehensweise. Vermeidung von Formfehlern. Allgemeine Geschäftsbedingungen, ...

Mit 3,5" Diskette
und 160 Seiten

DM 29,80

Auf der Diskette
Über 120 Musterverträge, die Sie individuell anpassen und immer wieder einsetzen können.
Rechtssichere Begleitschreiben zu den Veträgen.

Immer eine Nasenlänge voraus



Schritt für Schritt lernen, wie man Bewerbungsschreiben optimal und optisch ansprechend gestaltet, Bewerbungsgespräche systematisch und erfolgreich vorbereitet und Anschreiben knapp und interessant formuliert. Analysieren Sie berufliche und persönliche Situation.

Mit 3,5" Diskette
und 152 Seiten

DM 29,80

Auf der Diskette
Checklisten zur Eingabe Ihrer persönlichen Daten. Vorgefertigte Formulierungsbeispiele für Ihr Bewerbungsschreiben.
Simuliertes Vorstellungsgespräch anhand von 230 Fragen.

steuerlich absetzbar

MS-DOS von Grund auf unter die Lupe genommen.

PC-WISSEN
MS-DOS Trainer
HINTERGRUNDWISSEN
ALLE MS-DOS BEFEHLE BESCHRIEBEN
ALLE NEUEN FUNKTIONEN VON MS-DOS 6.2
TIPS ZUR SYSTEM-OPTIMIERUNG
CHECKLISTEN ZUR PANNENHILFE
Mit Diskette
dazu auf Diskette
- Textverarbeitung via MS-WORD
- flexible Datenbank
- Tools für MS-DOS

AUGUSTUS VERLAG

MS-DOS 6.x
Der schnelle Einstieg für Ungeübte.
Der übersichtliche Ratgeber für Profis.
Alle Fehlercodes, Übungen, Tips und Tricks für die Optimierung von MS-DOS, die neuen Funktionen der Version 6.2 und viel Hintergrundwissen.

Mit 3,5" Diskette
und 256 Seiten
DM 19,80

Auf der Diskette
Vollständiges Textverarbeitungsprogramm analog MS-Word, komplette und flexible Datenbank, viele Utilities (Uhr, Rechner, Dateilister, Programm-Dateien-Sucher), Batch-Dateien (Farbeinstellung, Funktionstastenbelegung).

Die entscheidenden Vorteile:

- **Eigenständige Bücher mit zusätzlicher Diskette**
- **Günstiger Preis**
- **Leicht installierbare Programme**
- **Einfache Bedienung**

Bestellen Sie jetzt!

Einfacher und schneller geht's nicht:
Nur den Bestellcoupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, und ab geht die Post an:

MAGNA MEDIA VERLAG
Hans W. Čada
Postfach 1304
85531 Haar

JA ich bestelle hiermit:

	Anzahl	
Erfolgreiche Musterbriefe		zu je DM 29,80
Rechtssichere Musterverträge.....		zu je DM 29,80
Erfolgreiche Bewerbungen............		zu je DM 29,80
MS-DOS Trainer...............		zu je DM 19,80

(Vorname, Name)

(Straße)

(PLZ, Ort) (Telefon)

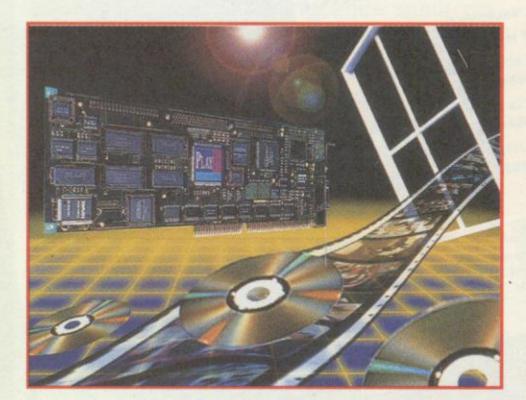


(Datum, Unterschrift)

Sie erhalten die Bücher per Rechnung mit **10 Tagen Rückgaberecht.**
Die Lieferung erfolgt zzgl. Porto + Verpackung. 8610032 POP 5/95

auf den Markt, sondern auch eine Karte, die hundertprozentig zu der **Real Magic** von Sigma Designs kompatibel ist. Kunststück, sitzen doch auf der Karte die Chips von Sigma Designs. Der große Vorteil ist dabei, daß Spiele, die speziell für die Real Magic programmiert wurden, sofort auch auf der Kelvin MPEG laufen.

Die Karte **Showtime Plus** der Firma **Spea** wurde schon im Oktober vorgestellt. Jetzt ist allerdings auch ein MPEG-Player



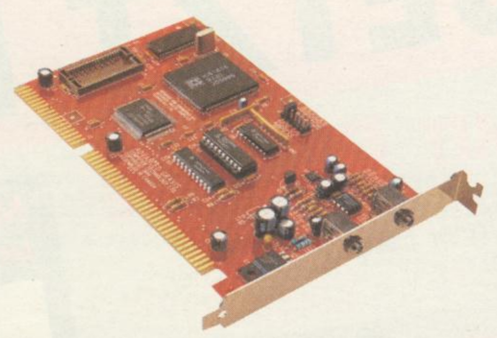
Für die "Play It" von Spea ist jetzt auch ein DOS-MPEG-Player zu haben

für DOS verfügbar, und Treiber für OS/2 gibt's ebenfalls. Eine MPEG-Erweiterung für bereits vorhandenen Grafikkarten stellt die Karte **Play It** dar. Sie wird über den Feature Connector an das vorhandene Grafik-Board angeschlossen. Ob das allerdings, wie bei der Uralt-Version der Real-Magic, nicht große Probleme bereitet, bleibt abzuwarten.

Soundkarten

Zunächst die gute Nachricht: Die Firma **AdLib** gibt es noch. Jetzt noch eine gute Nachricht: Auf der Messe gab es einen Katalog mit vielen interessanten Produkten zu bestaunen (Sound-, Grafik-, Multi-I/O- und MPEG-Karten). Jetzt die schlechte Nachricht: keiner weiß so recht, ob und wo es die Karten in Deutschland irgendwann einmal zu kaufen geben wird.

Handfester ging es auf dem Stand von **Advanced Gravis**. Neben verschiedenen Joysticks gibt es von der Firma auch eine neue Soundkarten-Version, die **Ultrasound Ace**. Bei ihr handelt es sich um eine Ultrasound-Karte, die parallel zu neben einer anderen Soundkarte arbeitet. Sie bietet wie die Ultrasound 16 Stereo-Digitalstimmen mit 44,1 kHz Sample-Rate, die mittels des On-Board RAMs von 512 KByte (auf 1 MByte erweiterbar) gefüttert werden. Außerdem beherrscht die Karte eine 32stimmige Wave-Tabel-Synthese nach General-MIDI und MT-32. Ob die General-MIDI-Sounderzeugung parallel zu den Digitalstimmen arbeitet oder auf diesen basiert, war auf die Schnelle nicht herauszubekommen.



Die "Ultrasound Ace" von Gravis ist ein Aufrüst-Board im Stile der alten "Ultrasound"

Auch bei **Creative Labs** fand sich, trotz großem Stand, eher wenig. Den **Sound Blaster AWE 32 Value Edition** gibt es schon eine Weile (399 Mark). Gegenüber dem großen Bruder besitzt er keinen Port mehr für Wave-Table-Aufsteck-Boards und sein RAM läßt sich auch nicht über die eingebauten 512 KByte hinaus erweitern. Ansonsten ist er identisch mit dem normalen AWE-32-Blaster, den es weiterhin parallel zu kaufen geben wird. Weiterhin gibt es jetzt den **Wave Blaster II**, bei dem sich rein äußerlich aber nicht herausfinden ließ, worin nun der Unterschied zum alten Wave Blaster besteht. Vermutlich läßt sich dieser jetzt auf den von Creative Labs geänderten Wave-Port aufstecken, während andere Hersteller von Wave-Boards noch mit der plötzlichen Kompatibilitäts-Änderung von Creative Labs zu kämpfen haben. Seit neuestem werden von Creative Labs Logos vergeben, die von Softwareherstellern auf der Verpackung angebracht, eine unbedingte Sound-Blaster-Kompatibilität garantieren sollen. Ob das hilft, die Soundkarten-Probleme der Anwender einzudämmen, bleibt abzuwarten.

Bei **Orchid** konnte man nicht nur prima **Heretic** und **Descent** spielen, sondern auch erste Infos über die Soundkarte **NuSound PnP** ergattern. Neben den Soundstandards Adlib, Sound Blaster Pro und Microsoft Sound System beherrscht sie auch General-MIDI, emuliert MT-32 und hat einen echten MPU-401-Port, so daß auch die vereinzelten und kaum beachtenswerten DOS-Spiele in den Genuß von General-MIDI kommen (Wink mit den Zaunpfahl in Richtung Creative Labs). Darüber hinaus gibt es CD-ROM-



Der "AWE Value"-Blaster hat keinen Wave-Port und keine RAM-Erweiterung mehr

Anschlüsse und einen Wave-Port, um die Karte nochmals mit einem Wave-Table-Modul erweitern zu können. Preis des Ganzen: 289 Mark. Außerdem zu bestaunen, die neue **SoundWave 32 Pro**-Karte und die klanglich hervorragenden **Wave Booster** (Wave-Table-Aufsteckboards).

Einen ganzen Sack an Soundkarten gab es auch bei **Miro**. Die ausgefallendste ist dabei die **miroConnect 34 wave**, eine kombinierte Wave-Table-Soundkarte mit Modem (V.34), FAX-Funktionen und Anrufbeantworter. Preis: 599 Mark. Weiterhin gab es vier neue Modelle der miroSOUND-Karten. Die kleinste Karte, die **miroSOUND FM10** (169 Mark), ist kompatibel zu Adlib (OPL-3) und Sound Blaster Pro und besitzt einen CD-ROM-Anschluß für Enhanced-IDE-Laufwerke. Per später erhältlichem Aufsteck-Modul **miroSOUND GS4** wird sie außerdem um einen General-MIDI-Klangerzeuger erweitert. Die **miroSOUND PCM10** (219 Mark) ähnelt der bereits seit einem Jahr lieferbaren **miroSOUND PCM1 pro**, hat aber Anschlüsse für vier CD-ROM-Varianten. Beide Karten besitzen wie die "pro"-Karte



Soundkarte, Modem und Anrufbeantworter in einem: "miroCONNECT 34 wave"

kein MPU-Interface; General-MIDI funktioniert also nur unter Windows. Das soll sich mit der **miroSOUND PCM12** ändern, die auf Basis des OPL-4-Chips von Yamaha arbeitet und dann aber ein echtes MPU-401-Interface haben wird. Der Preis dieser Karte liegt unter 400 Mark. Das Spitzenmodell ist die **miroSOUND PCM20 radio** (500 Mark), die, wie der Name schon andeutet, einen eingebauten Tuner und einen 7-Band-Equalizer besitzt. Darüber hinaus arbeitet auch sie mit einem OPL-4-Chip und ist kompatibel zu MPU-401.

Einzige Soundkarten-Neuerung auf dem Stand der Firma **TerraTec Electronic** war das **Mini WaveSystem**, eine General-MIDI-Aufsteckkarte für 16-Bit-Soundkarten, das mit nur einem 1 MByte an Wave-Table-ROM auskommt, klanglich aber an das 4-MByte-starke **Wave System Professional** herankommt. Kampfpreis des Kärtchens: 129 Mark.

Prozessoren

Gerüchte über neue **Pentium**-Versionen kursierten seit langem. Und auf der Messe gab es dann auch Demonstrationscomputer mit 120-MHz-Chips zu sehen. Offiziell ist der Prozessor aber noch nicht von **Intel** angekündigt.

Ebenfalls noch nicht als kauffähiges Silizium gab es den Pentium-Herausforderer von **AMD**, wobei es Ende 1995 allerdings so weit sein soll. Dann erblickt der **K5**-Prozessor das Licht einer Prozessorfassung. Intern dröselt der Chip die Instruktionen eines Programmes in leichte verdauliche RISC-Befehle auf, wodurch AMD einen Leistungsvorsprung gegenüber dem Pentium erreichen will.

Sehr konkret ging es dagegen auf dem Stand von **NexGen** her, die schon seit der letzten CeBIT einen lauffähigen Prozessor demonstrieren konnten. Den **Nx586** gibt es mit den Taktgeschwindigkeiten von 70, 75, 84 und 93 MHz und wird in Deutschland vorwiegend in den Geräten der Firma **ASI** und **PC-Spezialist** verbaut.

Auch die Firma **Cyrix** stürzt sich mit dem Prozessor **M1** in das Getümmel um den schnellsten Chip. Schon im dritten Quartal soll man mit diesen Chip in Form eines Computers kaufen können.

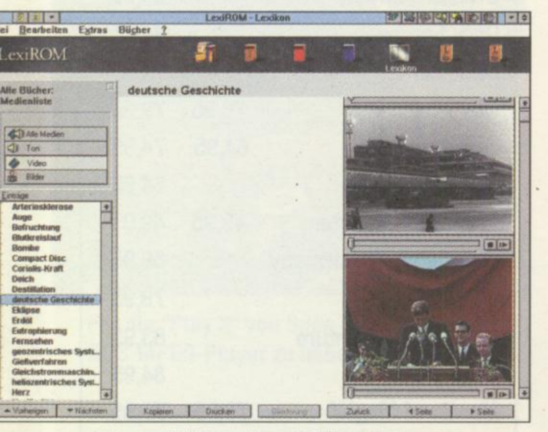
Interessanterweise hat **Intel** jetzt einige Informationen über den Pentium-Nachfolger, den **P6** veröffentlicht. Genau wie der AMD-Chip und der Prozessor von NexGen soll dieser auf RISC-Instruktionen basieren.

PowerPC

Völlig losgelöst vom restlichen Messerummel war alles, was es zum Thema **PowerPC** zu sagen gab, in der Halle 14 zusammengefaßt. Bei den Spielen taten sich natürlich die **Macintosh**-Computer von **Apple** hervor, die es nach und nach nur noch mit einem PowerPC zu kaufen geben wird. Aber auch die **3DO**-Company macht mit einer neuen Konsolen-Version von sich reden, die mit dem PowerPC ausgerüstet sein wird. Zu bestaunen gab es dann auch einen Macintosh-Clone der Firma **Pioneer**, ein Gerät mit dem geheimnisvollen Namen **MPC-GX1**. Das Gerät wird es vermutlich zunächst ausschließlich für den japanischen Markt geben. Auch ein fertiges Motherboard von **STP**, einer Tochter-Firma von **IBM**, gab es zu bewundern. Insgesamt tut sich mit dem PowerPC einiges, und für Macintosh-Fans ist der Kauf eines Computers mit PowerPC sowieso beschlossene Sache. Für den PC-Computeranwender fehlt jedoch die Intel-Kompatibilität, an der seitens IBM mit einem Intel-kompatiblen PowerPC gerade gefeilt wird. Genaueres gibt´s hoffentlich im Laufe des Jahres. *hf*



Wissen ist Macht
Microsoft LexiROM



Wer weiß? Das *LexiROM* in Aktion

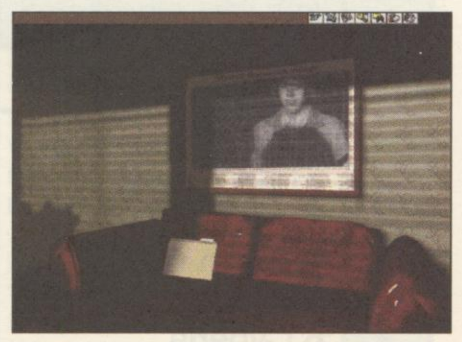
Jeden, der irgendwie für die schreibende Zunft arbeitet, wird dieses Paket beglücken. Ein Lexikon, diverse Duden (Rechtschreibung, Fremdwörter, Sinn- und sachverwandte Wörter) sowie einem Englisch-Deutsch/Deutsch-Englisch Taschenwörterbuch – wobei letzteres nicht wörtlich zu nehmen ist – sind mit dabei, um das Leben des geschundenen Schreiberlings zu erleichtern. Von etwas geringerem Gebrauchswert ist das beigefügte Lexikon, daß zwar neben diversen Digifilmchen zu Erläuterung komplexer Vorgänge und anderen nett anzuschauenden Bildern nicht mit einem üblichen gebundenen Standardwerk konkurrieren kann, dazu sind die Informationen einfach zu dünn gestreut.

Ein wenig ärgerlich ist auch, daß die drei Dudenbände nicht direkt in ein Textverarbeitungsprogamm einzubinden sind. Es wäre nett, wenn man die manchmal etwas dürftigen Rechtschreibhilfen, bzw. den Thesaurus durch diese Profiwerke ersetzen könnte. Eine automatische Fehlersuche mit dem Duden würde in wirklich zweifelhaften Fällen eine echte Linderung bedeuten. So kann man das *LexiROM* leider nur zusätzlich zur Textverarbeitung aufrufen. *ps*

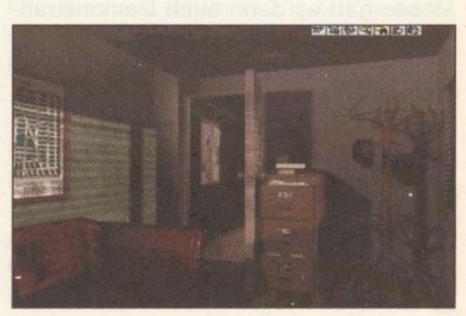
Name: LexiROM
Hersteller: Microsoft
Zirka-Preis: 400 DM

Knockin' on Heavens Door
Bob Dylan – Highway 61

Eigentlich habe ich ihn ja nie so gemocht. Sein näselnder Gesang war für mich immer der Inbegriff des abgehobenen Überzeugungstäters, frei nach dem Motto: Ich kann einigermaßen komponieren, also singe ich auch gleich selbst. Diese verquaste Singer/Songwriter-Idee jagte mir seinerzeit ähnlich Schauer den Rücken rauf und runter wie jene unsäglichen „Konzept"-Alben. Heute ist man da allerdings viel genügsamer. Nach all dem Rave-, House-, Tekno-, Rap- und Hiphop-Unsinn wandelt sich sogar der Saulus zum Paulus und beginnt der manuellen Zupfmusik einige positve Seiten abzugewinnen. Nicht das Dylan unkommerziell wäre, Gott bewahre! Aber seinerzeit bekam man wenigstens noch einigermaßen was für's Geld: Texte, die die Intelligenz des Publikums nicht beleidigten



Sechziger? Wann war denn das? Bob Dylan führt uns in eine andere Zeitzone



Hübsch: Grafisch ist die Reise atmosphärisch

und Kompositionen, die mehr Seele hatte als die heutige Schraubenzieher- und Lötkolbenmusik. Wer diese – im nachhinein wirklich goldende Ära der Popmusik – nachvollziehen möchte, der sollte sich sofort und ohne zu zögern, diesen Silberling zulegen und auf Entdeckungsreise gehen. Im Prinzip gibt es für diese CD überhaupt keine Anleitung. Ganz im Gegenteil: Man wird dazu angehalten ein wenig „spazieren zu gehen" und die Gegend zu erforschen.

Und siehe da, man fühlt tatsächlich so etwas wie ein Echo jenes Sixties-Feeling, das angeblich so vitalisierend gewesen sein soll. *ps*

Name: Dylan Highway 61
Hersteller: Columbia
Zirka-Preis: 130 Mark

Virgin
Around Hollywood

Für die einen ist es die Offenbarung schlechthin, für die anderen der stadtgewordene Moloch. Los Angeles ist jedenfalls eine Stadt, die niemanden kaltläßt. Und damit sich der Kalifornien-Fan auch einigermaßen in dieser riesigen Stadt zurechtfindet, gibt es jetzt *Around Hollywood*. So viel sei nämlich gesagt: In dieser Stadt scheint es wohl nichts zu geben,



Wissenswert: Wo wohnt die Stallone?



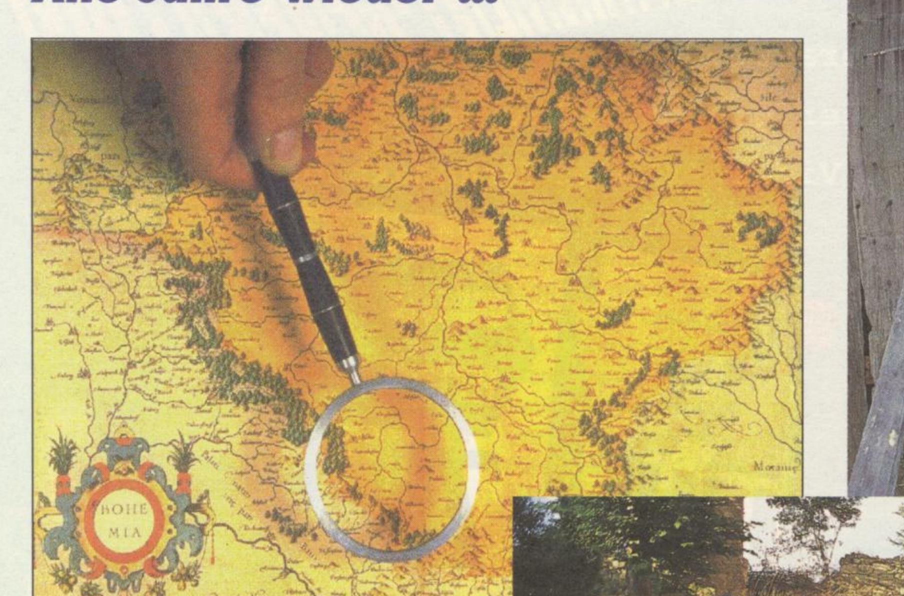
was es nicht gibt.
Vom Hundetrainer bis hin zum In-Restaurant findet Ihr alle wichtigen Adressen sozusagen auf Tastendruck. Der einzige Nachteil ist natürlich: Wer schleppt schon ein Notebook mit CD-ROM-Laufwerk durch die Stadt, um im entscheidenden Moment die richtige Information parat zu haben? Der Los-Angeles-Reisende sollte sich also schon recht früh überlegen, wo er nun genau hinwill. *ps*

Name: Around Hollywood
Hersteller: T&M
Zirka-Preis: 49,90 DM



Elfentreff im Böhmerwald

Alle Jahre wieder ...



... veranstaltet UNICORN ein Legendsy genanntes Rollenspiel der besonderen Art. Dieses Jahr ist vom 21.7.95 bis 4.8.95 die Burg Kasperk im tschechischen Böhmerwald Schauplatz eines gewaltigen Aufmarsches von Orks, Magiern und Kriegern. Live und unter ziemlich realistischen Bedingungen dürfen Interessierte aus Ihrer Leidenschaft auch noch ein Urlaubsabenteuer machen. Dabei müßt Ihr ähnlich wie in Wizardry, Ultima und Co. in stilechter Montur (selber schneidern!) durch dunkle Gänge, finstere Höhlen und dichte Wälder streifen, um schließlich die Euch gestellten Aufgaben zu lösen. Die Mischung der Teilnehmer ist in der Regel durchwachsen. Neben der magischen Bankkaufrau trollt sich ein Klempner, der wiederum einen jurastudierenden Elf in der Party hat.

Live, unverdorben und richtig lustig: Auf Burg Kasperk geht Ende Juli die Post ab. Endlich dürft Ihr echte Orks und Trolle verhauen, Drachen terminieren und Jungfrauen aufs Schlafgemach begleiten.



Für die meisten, die an diesem Fantasy-Pfadfinderlager schon einmal teilgenommen haben, war es eine Erfahrung, die zu einem fast schon suchtartig zu nennenden Reflex geführt hat. Alleine die Atmosphäre sei so dicht, daß man sich tatsächlich für besagte zwei Wochen wie in einer anderen Welt fühle. Dazu beigetragen hat auch die Vorgabe, diverse Errungenschaften unserer Zivilisation gefälligst zu Hause zu lassen. Gameboy und Ghettoblaster haben in der Tat wenig in so einer Umgebung verloren.

Es gibt zweierlei Möglichkeiten, sich auf die Suche nach dem Abenteuer zu begeben. Zum einen könnt Ihr ein gewisses Maß an Eigeninitiative entwickeln und selber zum Game-Designer werden (natürlich nur im Rahmen des laufenden Spiels). Oder Ihr wendet Euch vertrauensvoll an die Organisation, die speziell auch für Novizen die eine oder andere Aufgabe bereithält.

Mindestalter der Teilnehmer sollte sechzehn sein, wobei bei Minderjährigen auf jeden Fall eine Einverständniserklärung der Eltern vorliegen muß.



Von der Rolle: Huhh, ist das real

Angst vor dem Verletzungsrisiko bei den diversen Hieb- und Stichwaffen braucht übrigens keiner zu haben: Es wird ausschließlich mit von der „Reiseleitung" autorisierten Polsterwaffen herumgefuchtelt.

Freunde des mittelalterlichen Verlustierens werden in diesen zwei Wochen auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen. Und wem dies am Anfang zu viel sein sollte, der kann für einen kleinen Betrag für die entsprechend kürzere Zeit einmal hineinschnuppern.

Man hat bei all dem Trubel natürlich auch an die gemütlicheren Naturen unter uns gedacht. Nach dem Motto „Wein, Weib/Mann und Gesang" gibt es diverse Festivitäten und Zerstreuungen – alle so, wie man sie sich als Avatar vorzustellen hat, inklusive einem orientalischem Heiratsmarkt.

Für weiteres Infomaterial wendet Euch am besten an:

UNICORN DEUTSCHLAND
Thomas Schulze,
Walsroder Straße 177a
3853 Hannover-Langenhagen
Tel. 05 11/7 24 22 21-2



Faith No More

King For A Day, Fool For A Lifetime

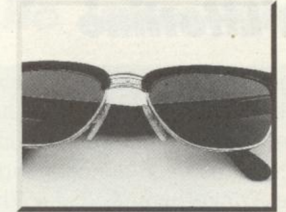
Bislang hat sich jedes Opus der phantastischen Fünf (nach dem Überraschenden Ausstieg von Gitarrist Trey Spruance übernimmt für die bevorstehende Tour der ehemalige Keyboard-Techniker Dean Menta mit absolutem Hang zur Sechssaiten-Mucke vorläufig diesen Part) scharf vom Vorgänger abgegrenzt, und so herrscht auch zwischen dem Megaseller „Angel Dust“ und dem jetzigen Geniestreich „King For A Day, Fool For A Lifetime“ ein Unterschied wie Tag und Nacht. Die Chaos-Elemente von „Angel Dust“ sind zwar nach wie vor vorhanden, dennoch ist das komplette Songmaterial wesentlich zugänglicher und griffiger als zuvor. Hinzu kommt die Tatsache, daß die Keyboards nicht mehr dominieren, ein heftiges Gitarrenbrett gefahren wird, und für die Produktion war kein geringerer als Andy Wallace zuständig. Mit „Get Back“ (einer von Bill Goulds absoluten Favoriten!) und dem groovigen „Ricochet“ wird einem gleich zu Beginn gehörig eingeheizt, bevor die Megaballade „Evidence“ – der kommende Nummer-1-Chartbreaker, mein Wort drauf! – einem fast gleich den Rest gibt – unterlegt mit einem geilen Keyboard-Teppich, einem wummernden Baß und einem harten Beat von Mike „Puffy“ Bordin gibt Patton eine gesangliche Meisterleistung ab! „The Gentle Art Of Making Enemies“ ist ein chamäleonartiges Bollwerk: groovend, sanft, schwermütig und wüst! „Star A.D.“ – mit echten Streichern, Saxophon und etlichen obskuren Instrumenten gewürzt – könnte eine Hommage auf die 60er Jahre sein, sieht man einmal vom knackig-funkigen Beat ab! „Cuckoo For Caca“ und „Ugly In The Morning“ gehen dafür ins andere Extrem: punkig, brachial. „Digging The Grave“, die erste Single, geht ab ohne Ende; „Caralko Voador“ ist eine gediegene Ballade mit portugiesischem Refrain; „What A Day“ und „The Last To Know“ walzen einen platt, wobei letztgenannter sogar mit coolen Sabbath-Riffs glänzt. Und bevor mit „Just A Man“ ein fulminanter Schlußpunkt gesetzt wird, gibt es noch die countrygeschwängerte Trinkerhymne „Take This Bottle“ (Garth Brooks on acid!) und einen der besten FNM-Tracks überhaupt: „King For A Day“ (ehemals „Acoustical Groove Recall)“!

„King For A Day, Fool For A Lifetime“ ist Faith No Mores Meisterwerk, mit mindestens sieben potentiellen Top Ten-Hits gesegnet und für mich jetzt schon das Album des Jahres. *Chris Glaub*

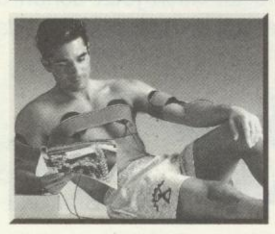


Mit freundlicher Genehmigung von Breakout

Name: Faith No More: King for a Day, Fool for a Lifetime
Label: London Records/PMV
Zirka-Preis: 39DM

















25000

PENTHOUSE feiert im April 15. Geburtstag. Feiern Sie mit, Preise im Gesamtwert von über **250 000 Mark** warten auf Sie: Zum Beispiel der neue **Alfa 155 V6** oder der **Yamaha-Chopper XV 1100**. Außerdem: Uhren neuester Technik von **Seiko**, Reisetaschen von **Lucas**, HiFi-Anlagen von **harman/kardon**, Reifen von **Bridgestone**, Handys und mobile Faxgeräte von **DeTeMobil**, Mountainbikes von **Merida**, Surround-Systeme von **quadral**, Sechsfach-CD-Wechsler mit Radio und Verstärker von **Clarion**, Fitneßgeräte von **Sport&Fitness Elektronik**, Kompaktkameras von **Konica**, Pflegeserien von **Schwarzkopf**, CDs von **BMG/Ariola**, Havana-Rum von **IGM**, Sonnenbrillen von **Alpina International** sowie Fernseher und Videorecorder von **Grundig**. Außerdem: Das **Beste aus 15 Jahren PENTHOUSE**, ein Formel-1-Porträt mit **Heinz-Harald Frentzen** und die schönsten **Mädchen in 3D** – so realistisch, kaum zu fassen und doch zum Greifen nah.

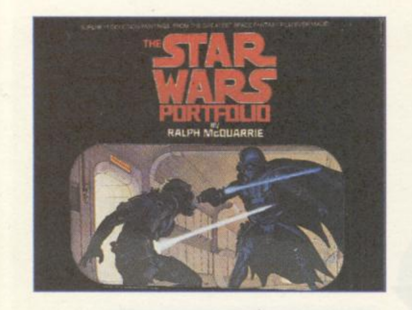
Exklusiv in PENTHOUSE

Die Teilnahmeunterlagen können auch schriftlich angefordert werden: Petri Verlag, Stichwort: Gewinnspiel-Promotion, Buttermelcherstr. 16, 80469 München







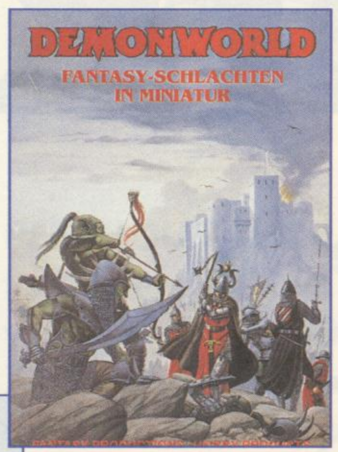


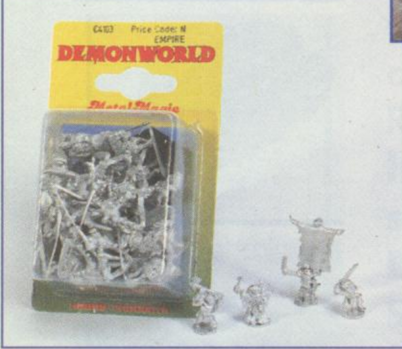
The Star Wars Portfolio

Das Richtige für den herzhaften Sammler von begehrten Krieg der Sterne-Items: 20 erlesene Star Wars-Zeichnungen und Malereien auf Hochglanzkarton von Star-Zeichner Ralph McQuarrie. Preis: 29,80

Demon World

Demon World: Das Spiel. Vor allem Strategen und Taktiker werden an dieser Perle ihre Freude haben. 140seitiges Regelwerk mit Tips zum Bemalen von Zinnfiguren (siehe unten). 351 Marker für Befehle und verschiedene Spielsituationen. Alles komplett in Deutsch. Preis: 65,–





Demon World: Metal Magic

Zum Spielen, Bemalen und Sammeln: original Demon-World-Zinnfiguren. Die Orcs: Leichte Bogenschützen, leichte Schwertträger und die Garde. Trolle oder Zwergenfresser.
Empire: Adliges Fußvolk, Berserker, Ordenskrieger und Kaiserliche Arquebusiere.
Mit Kunstoffständer für jeweils drei Figuren im Hexfeldformat.
Auch jeweils als Komplettset erhältlich. Preis: 19.90 (je Einzelpack); 99,00 (Komplettset Orks); 105,– (Komplettset Empire)

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

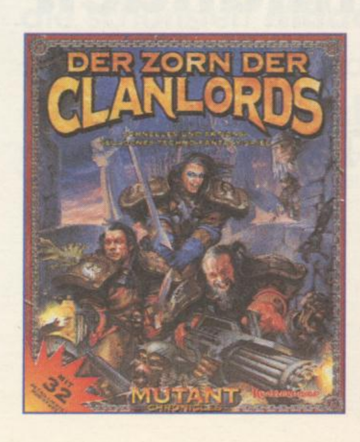
Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,– DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,– Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an:

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 14 bis 17 Uhr unter der Nummer 0211/9243200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.





Critter-Tek

Euch ist Battle-Tech zu ernst? Euch fehlt der Humor in "klassischen" Spielen? Kein Problem: Die Antwort bietet Critter-Tek. Critter-Tek ist so eine Art Mischung aus Battle-Tech, Per Anhalter durch die Galaxis, der Muppetshow und Bucky'o'Hare. Preis: 37,50

Sternenzerstörer

Der Alptraum von Han Solo als Modellbausatz: Ein imperialer Sternenzerstörer aus Kunststoff zum Zusammenkleben und Bemalen. Das Modell ist ca. 30 cm lang. Preis: 49,90

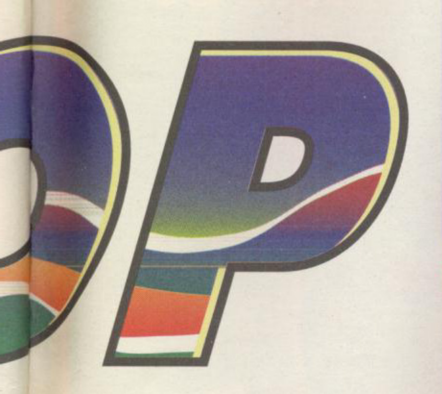
Der Zorn der Clanlords

Das ideale Einsteigerspiel: Farbiger Kartonspielplan, 32 Kunstoffiguren und einfaches Regelwerk. Komplett in Deutsch. Eine willkommene Abwechslung zu "herkömmlichen" Brettspielen. Preis: 59,90



Snowspeeder

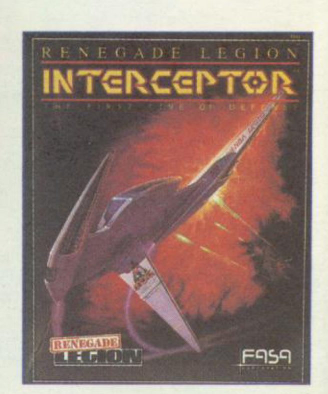
Der Flitzer, mit dem Luke Skywalker imperiale AT-ATs auf dem Eisplaneten Hoth angriff. Kunststoffbausatz mit englischer Bauanleitung. Preis: 38,00





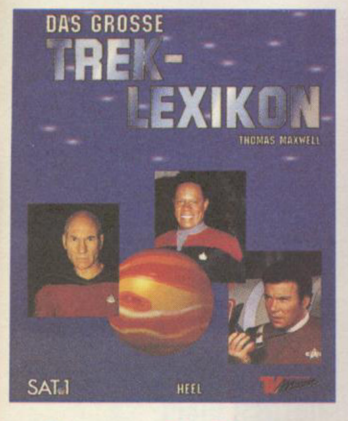
Renegade Legion: Interceptor

Das Original: Fasa-Brettspiel aus dem Renegade Legion-Universum komplett in Deutsch. Inklusive Zubehör: Würfel, Pappspielsteine zum Zusammenfalten, farbige Karten und Spielbögen. Preis: 62,50



Battletech Luxusversion

Komplett in Deutsch und mit 14 verschiedenen Plastikminiaturen bekannter Mechs, gehört dieses Spiel zum Standardrepertoire eines jeden Mechkriegers. Preis: 69,–



Das große Trek-Lexikon

Bekannt aus der Sat-1-Werbung. Ins Deutsche übersetzt und recht umfangreich – ca. 150 Seiten. Wer was mit T'Pau, Jo'Brel, Tantalusfeld und Cleponji anfangen kann, braucht dieses Buch allerdings nicht – Alle anderen hingegen doch.
Preis: 24,80



Die Technik der Enterprise

Nachbauen läßt sich die 1701-D mit Hilfe dieses Fachbuches sicherlich nicht, wer aber in die Verlegenheit kommt, einem Außenstehenden zu erklären, was Emitterphalanxen sind oder die Funktionsweise des Holodecks beschreiben muß, findet hier schnellen Rat. Preis: 39,80



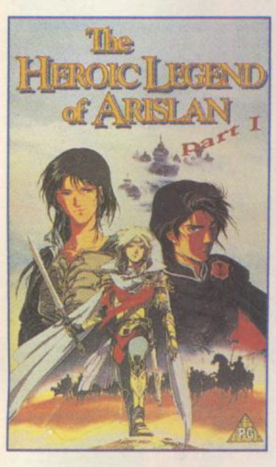
Indiana Jones RPG

Wer nicht mehr warten kann, bis Harrison Ford aus dem Ruhestand zurückkommt, spielt derweil die eigenen Abenteuer des Actionarchäologen Indiana Jones. Neben einem umfangreichen Regelwerk und Kartensätzen schlummern die passenden Würfel in der Spieleschachtel. Komplett in Englisch. Preis: 75,–



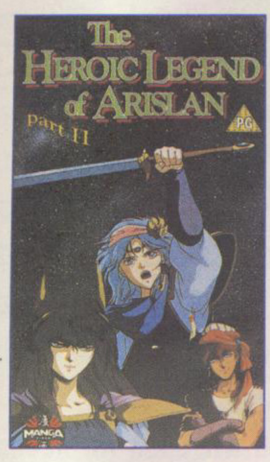
Aventurien: Das Lexikon

Wissen ist Macht. Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"-Spielesessions mehr wissen will als die anderen, kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage.
Komplett in Deutsch.
Preis 89,–



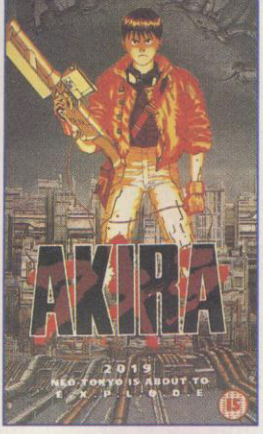
Legend of Arislan: Teil 1

Furioser Fantasy-Manga der Extraklasse: Begleitet Prinz Arislan auf der Flucht vor seinen Verfolgern. Trefft neue Freunde und Kämpen. Rasante Action, gute Zeichenqualität und eine tolle Story. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



Legend of Arislan: Teil 2

Die Geschichte um den Prinzen Arislan und seinen Kampf um den Thron nimmt eine überraschende Wendung. Ist Arislan nicht der einzige Erbe? Mehr darüber im zweiten Teil dieser Fantasyserie. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



Akira

DER Manga schlechthin: Dieser japanische Kultfilm löste nicht nur hierzulande die Mangawelle aus. Vor allem technisch kann dieses (Meister)-Werk voll überzeugen.
Kurzum: Wer Akria nicht kennt, hat einen echten Trend verpennt. Englisch, ab 15 Jahre. Preis: 39,95



Gundam Rose

Für die Sammlung: Noch ein Gundam-Roboter zum basteln. Farbige Plastikteile und Abziehbildchen. Maßstab 1:144, Hersteller Bandai. Preis: 24,80



V-Gundam 9

Plastikbausatz der berühmten Gundam-Roboter. Maßstab 1:144 von Bandai. Komplett farbige Bauteile – muß also nicht mehr bemalt werden (kann aber). Preis: 34,80





erscheint am

10. Mai

London is calling, und wir folgen seinem Ruf, denn die **Frühjahrs-ECTS** öffnet ihre Pforten: Wie natürlich nicht anders zu erwarten, wird die POWER PLAY wieder für Euch von Europas wichtigster Spielemesse berichten.
Ein besonderes Schmankerl haben wir jetzt schon für Euch reserviert: Nachdem wir in dieser Ausgabe von **Star Trek: A Final Unity** berichteten, folgt nun der große Test des Sci-Fi-Spektakels. Nicht nur Trekker dürfen gespannt sein auf das Adventure um Jean-Luc Picard und seine Crew, auch Freunde der grafischen Leckereien werden voll auf ihre Kosten kommen.

Star Trek: A Final Unity

David Braben hat wieder zugeschlagen und präsentiert uns mit **Frontier 2** ein weiteres Spiel um galaktische Macht, frei nach dem Motto "Elite Strikes Back". Das letzte Feintuning ist abgeschlossen, und auch wir lassen unsere Rechner schon einmal warmlaufen.

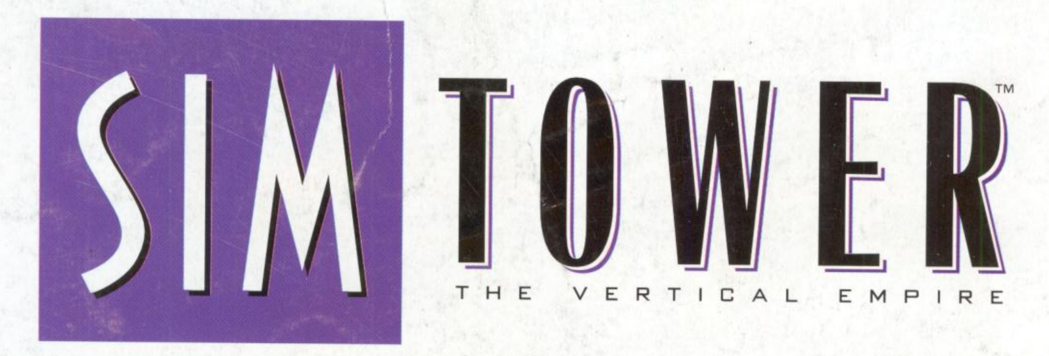
Frontier 2

Zu guter Letzt präsentieren wir Euch im nächsten Hardware-Schwerpunkt eine Übersicht über die neuesten Grafikkarten und trennen wie immer gnadenlos die Spreu vom Weizen.

Früjahrs-ECTS

In diesem Sinne

Euer POWER-PLAY-Team


SIM TOWER™
THE VERTICAL EMPIRE